

# 索尼,成王成寇?

## 曾经的王者,就此沉沦抑或再续辉煌? 🐭

## 步世嘉后尘,退出硬件竞争?

最近的confél沒有高rgoncoin 建立 dNeil Young 在该图家民目 前别不 对于目前家用游戏主机的三家竞争的情况来说,最后总有 一家企前人间线。在止一轮的主机大量中,则从围坡的是任天室 (NGC) 但是他 仍适过"侧重条颗化并在本轮"成为了王者,如果非尼也想要指限回查重回将首接等 更加任天室边景大概支施。然而是现在图图不列系更形态有处得人,我是否不

知道常尼是将自己作为硬件厂商看待还 是作为软件厂商。 里然如今单轨让主机 的性能变得更快更强并不是好办法。 敘 游戏业界而言。 依会发现不断有新玩家 的加入和老玩家的简差。这种情况同样以 发生在游戏开发简而我是万商身上 即便是发生在硬件制造商身上也没有什



么好稀奇的 世嘉就是一个先例。 1PS3如今在三大主机中销量最少。

当然,这毕竟只是一家之言,索尼也不是世嘉,现在就断言其会重蹈世嘉的 **海**撤债乎还为时尚早。但这并不妨得我们奖而对参尼如今所而临的严重困绝。

## 惊人的营业赤字,壮士断腕?

首先、对于一家厂商来说,最最重要的就是利润问题,其他都是白 拉. 而这,也是为什么我们认为索尼立该离开硬件竞争改走软件路线的一大原因。索 尼在其本财年的财务展望中,预期PS3将卖出1300万台,然而即便然知此,其游戏



60门仍将无法抵利。整个公司預期将报 失11.5亿美元。这也是为何索尼坚持不 得降的的原因。紫尼现在每卖出一台PS3 仍将亏损1926、要想大幅促进硬件销量 就必须进一步格价。可是索尼真的能再 承受更进一步的例或块吗?这已经成 业一个相当"重解的进渡两種原型"

## 如果索尼的大作跨平台 ……

世書曾经这么做过,现在或许轮到常尼?,虽然世源DC的艳唱曾经 让许多快升仍黯然神伤,但据既硬件制造商身份的制约后,许多源本由品制作的 被占大作业线于成功实现了跨平台化、包括《刺猬索尼克》、《《疾狂奏车》等著 名大作都要录了其他平台。亲尼同柱排

有许多极为优秀的游戏制作商和游戏作品。《小小大星球》在PS3上的销量表现已经不错了,但是谁都无法否认PS3有限

的裝机量严重限制了本作的软件销量。 任天堂就曾经表示他们非常乐于见 到《小小大星球》这样的游戏发售在Wii



## 打造"梦幻游戏"的可能性

还是以世嘉为例,在 其成为专门的软件开发商之后。 我们除了看好许多原本只属于世 嘉的作品出现在了其他平分台上之 外,还看到了新的"梦幻阵客" 级别的作品出现作品出现在,举例而言。 在此之前,估计没有人曾经想到



过世嘉与任天堂两个竞争对手的当家花旦会出现在同一款游戏中吧?而这个。已 经在《马里奥与索尼克奥运会》中实现了

想象一下吧。如果马里奥世界里的角色们出现在了《小小大星球》这款游戏之中;或者是任天堂和索尼的当家角色们来个赛车大乱斗;这些设想并不仅仅是作为 豆家的角度出发。同样也是以市场本身的可行性和卖点加以未换的。

## 游戏发行商们的严重不满

本刊在上期普發报遊过一則消息。Activision Blizzerd的首席执行官Bobby Kotic最近发言声器,如果PS3不穩的意是提供前量一年时间之为无法得到有效提高 的话,他们将考虑取消对常尼系主机的支持。尽管Kotivik是真的想要一减的"亲尼或 者只是备常他此向根尼施压不得而知。但率实数发这些现对常用而言不算是个好消息。

与它的竞争对手ARIBI,Activisto的数于拥有看收量及各的人人与原及系列。 5分,每一动称中可能发生物。可用产业直接油油体的物制,而这些影响发展 问待该及到整个业界,如果PS3的市场占有率没有明显改高。那么其他厂商效仿 Activisto变表表似的,减勤。也就不是什么奇怪的事了,当它的参好一个主 需要有的原则,然且可改善当公司的服司会全无法提到对方的放生处形。 意是一下,如果未足和Activisto需要企业真洞形这种地步,那么没有了信息恢复参和《使 合化等》次程的人作,影片之对其正常

## 新对手苹果iPhone的出现

虽然苹果的新now无法对PS3 造成威胁,但请不要忘了,PSP也是索尼 游戏部门的重要组成部分。从PSP GO的 发布,到最近索尼宣称的将考虑把PSN业 务与电话业务结合起来的做法,就能看 出其对PSP率机的投入还是很大的。



然而不得不说。索尼之一次被人抢 是了。建在如东横跨设备商刊政策尼尼店,享更的Phone Spinod Touch也开始试图进 需效股票。它的许多理念以及目标用户解却PPP重查台的,尽管在现阶段PPP的 运比Phone SSS强大,但是从如今的变異情况来看,后者将会在接下来的几年里超 来越强大,现在被已经有许多了商和大作加盟Phone。显然率果的商业模式对这些 下省信而言章用规划力。

此外,如果其在手机游戏领域尝到足够甜头的话。那么又有何理由故过家用 机市场这块大震精彩。而在说到高价策和产品时尚化能人们的接受租度。苹果 国然要运级家尼成功,如果草集高决心进军家用机市场的话,投入的力度和资金 也绝对不会逊色于确处,要知道苹果每年有200亿美元的收益,这个,聚已可没有。

## 云端计算或许将会改变一切

在前面一面中、我们提到了索尼像世高那样放掉硬件部门。改为纯粹的游戏 软件厂商这种构想、并列举出了数条理由和前景展望、不得不说、这是一个很有 越的设想, 也并非完全没有可行性。当然, 事物总有其两面性, PS3虽说处境一般, 常尼却也不至于就真到了必须砍掉重练的地步。在本页的文章中, 我们就来看看 索尼继续坚持下去的几大理由吧!

## 硬件的索尼,技术的索尼

对干索尼, 虽然人们常常用时尚的创造和引领者这样的词语来形容。 不过真正最能形容出其本质的,还是那句"技术的索尼"。硬件,永远是索尼的灵魂。 从最初的创立到现在,索尼作为一个有着相当人气和影响力的世界级的电子

品牌已经存在了数十年之久。尽管现在也出现了不少与其有着相当竞争力的对手。 例如三星、松下或是夏普、"SONY"的商标仍旧是一种符号,是一种象征。PS3 的诞生和设计理念,就是索尼认为消费者会愿意以高价来获取更高的质量,这个 理念在它的高清彩电、电脑以及相机事业部门都获得了成功。

PS3发售前夕,在被问及主机何以采用如此高的价格定位时,当时的社长久多 良木健曾经表示PS3就是值这个价,他甚至希望那些意欲购买PS3的玩家去做兼职以

赚到足够的钱。常尼对自己 的硬件从来都是具有极高的 骄傲与自信,这已经成为深 入其血脉的思想。只不过、 如果它能区分清楚骄傲与傲慢 的区别或许会更好一些。毕 说了算的时代。



竟,如今已不再是索尼一家 † "技术的索尼",这是业界一直以来对索尼的评价。 得难想象没有了硬件的素用会是怎样的情况。

## 100美元,降价后的光明前景

尽管索尼已经一再站出来否认PS3即将降价的传闻,但是于其像现 在这样通过同捆版的方式来提升PS3的价值、我们仍然有理由确信PS3极有可能在 今年年内降价——甚至就在这个暑期。

想象一下,一台只要299美元的主机,不但拥有蓝光播放器,有内置的WIFI网 卡以及免费网游······如果PS3真能降到这个价格的话,以其强大而丰富的功能,确 实能够产生相合天的明白力,主机销售也将有大幅增长。长久以来,无论是是界 还是玩家们都一直在期待着PS3的降价,我们也认为这一天不会太遥远了。



尽管微软和任天堂也可以采取同样的策略来应对PS3的 降价,不过这都无法改变PS3主机本身降价100美元的事 实----这是唯一一台拥有《战神3》、《最后的守护者》、 (小小大星球)、(恶名昭彰)等独占超级大作的主机。100 美元的差别,看上去并不是那么的大,然而或许就是因

为这100美元的价格, 当PS3 降价后说不定会对主机销量 有极大的推动呢?

←价格问题仍然是PS3最大的 问题, 虽然已经是脐本买卖, 但仍然有降价预期,

## 广大铁杆,宝贵的品牌忠诚度

在家用机市场,索尼的PS系主机过去已经连续两代都占据了统治者 的地位。PS主机全球销量超过1亿、PS2主机的全球销量更是达到了1.4亿之多, 对于家用机而言, 索尼的 "PlayStation" 商标已经成为了一个根深蒂固的符号: 这就如同任天堂的"GameBoy"之于掌机是一样的效果。

尽管这两年来Wii和XBOX的认知度和人气程度都已经相当不错了。不过你很 难想象会有玩家根本没有听说过"PlayStation",即便是对于没玩过游戏的许多 人来说,索尼的PS主机也都应该有所耳闻。这种从PS2时代继承下来的良好品牌 认知度和广大的用户群正是索尼和PS3拥有的一笔宝贵财富、索尼的管理人员也曾 经设计他们相信每一个PS2研察都



终将会购买PS3。现在看来,这个 想法似乎过于乐观和单纯了些, 谁 能说这些曾经的PS2玩家即便是购 买了Wii或者是360, 其最终又不会 再买一台PS3呢?

因此,如果PS3的生命周期真 如索尼所说长达十年的话, 再加上 合理的价格,最后还是会取得相当 辉煌的成绩的。

## PS3最终一定会开始盈利

们而言这个时间段可能太长了一些、 但是PS3最终将扭亏为盈。根据索 尼官方最新的说法, 现在每卖出一 台PS3仍然有10%的亏损。但是相 比最出发售的时候, 其已经在硬件 的生产和制造成本上作出了很大的 讲步。按照这个情况和走势, 顶多 再过上一两年就不会再有硬件上的 亏损,再加上如果传闻中的超薄版



PS3真能在年内发售的话,这就已 ↑久多已不在, PS3真能坚措十年否? 经表明常尼实际上已经在生产工艺和成本控制上有了更大的进步。

自从PS3发售的这几年里,索尼的游戏部门就已经亏损了40亿美元,其中主 要的原因就是因为PS3的销售价格要远低于其生产成本。实尼最繁能收回这些先期 投入资金吗?这很难说,然而至少在不远的将来PS3的销售不再全是赔本买卖、并 且会开始逐渐开始收回成本。如果PS3的生命周期足够长,那么收回硬件销售上的 极失也并非不可能。何况、随着装机量的加大、将产生一系列可想而知的好处。

## PS3销售直接推动蓝光市场

之于DVD、PS3也不仅仅代表了索尼 在室用机游戏市场的希望, 其上所附 带的蓝光也是索尼推动下一代媒体按 自己意愿发展的棋子。近两年来,经 过一系列的交锋、索尼的蓝光已经基 本打破了HD DVD格式, 而蒸光也是



**紫尼的另外一项巨大投入,对紫尼而言,蓝光的胜出无异于一场战争的胜利。** 现在PS3的销售同时也是对蓝光的普及和推广,因为其本身也是一台蓝光播放

器。甚至有不少人买PS3的目的首先竟然是其蓝光播放功能,其次才是游戏功能。尽 管如今蓝光即便是不需PS3也会取得成功,但有了PS3,无疑会使得索尼蓝光的普

## PSN网络服务将充满生机

与PS36事件研制以及蓝光格式的推广一样、其实素尼在"PlayStation Network (简称PSN) "网络服务的建立、完善上所投入的资金和精力也并不逊 色。不仅仅是推出了PSN作为对微软XBOX LIVE的回应,随着业界越来越接近于数

字化的未来。网络服务也将成为索尼游戏 市场的重要砝码。

即将发售的PSP GO就完全取消了 UMD而采用网络下载的方式, 再加上PSN 现有的较为完美的服务以及大量经典PS游 戏的下载,甚至是PS3游戏的下载,很明 显网络方面将成为索尼的重要战略组成部 分。更重要的是,索尼已经公开表明会将

↑网络服务对主机将越来越重要。 PSN服务延伸到所有电子娱乐项目中,PSN的意义,已经不再仅仅是之于素尼游 戏部门, 甚至是整个索尼集团。

## "以静制动,不变应万变"

一场战争能否取得胜利,除了自己要尽量完美争取少犯错之外,

有时候对手的失误也可能会成为主导战 ■ 局的关键。以索尼的竞争对手微软而言, 显然其在硬件设计和制造上就犯了严重 的错误,最为要命的自然非"三红"莫属 了。三紅所带来的恶劣影响,尽管微软 已经花了十数亿美元来补救。却也无法 完全挽回, 玩家在考虑是否要购买360 时,无可避免的会受到这一劣迹的影



不定就已经彻底完蛋了。 虽然PS3的"高贵"一直为人所诟病,但是索尼的PS系主机却始终不曾出现 讨例如360的三红般可怕的硬件弊病,可以放心使用,这也是索尼的一大优势。

## 玩不够的复刻,骗不够的钱; 苦不够的玩家好心事

# 复刻?骗钱?毒瘤

## Square Ergja如潮其实只为奶粉钱?

证别复制作品基金 影响着火焰会 社 估计印令玩客有9个会先组即还,第 图设别的,最近几年,尤其是用社会并 之后,定就世60%的时间即精力用在了 分阶级上,在10级制分级。19级制分。19级制分。19级制分 设置,在10级制分。2000年,1900年, 设置,2000年,1900年, 经银子在100年的收集日上期一 经银子位息。是然下大区家参加制作1700年声从未降低,可靠终只是 

1 老实说FF1已经被复刻了许多遍。 PSP版都出过了,又把PS版放到PSP上 骗钱 这种事只有SE于得出来

## **宣汗上岭胜次原**建大

## KOE 三国战国高达大蛇特洛伊传奇……

如果说SE是PFG复刻的毒瘤,那么 现在的光架大概要算是起作失游戏的毒 偏元,曾几何时,那个以制件战略游戏。 每一部名作上都刻數kOU SHBUSAWA 名字的光荣已经不复存在了。我们看 到的是干篇一律的之双,从远古时代到 来来的高达世界,从东方的中国本刻 西方的希腊,到处都是杀人如割草的最



「妖魔无双限定版PSP,不知道有多少玩 家有食向在第一时间购买? 

## ${f CAPCOM}$ 食言已经许久,为何不见你肥

与左右流源的证相比,CAPCOM是相当力不可好的。 相当力不可好的。但在他们的,那则 在FNOC上的算制以好不则是,4代更是好 历了NOC,PS2、WI等一系列的剪题。 起於二上頁可是人上來茶。但是重制 的生化你旧被CAPCOM拿去压得剩余价值。在VII上继续劳技。自然对于任场 生成设在小花形型。与此同时,与此同时, 也把过去出各销机上的经典作品或这样 情,但是PS2和PSP原合集中的《传韵》 

## NINTCNO (厚而无形,厚黑学的最高境界

## SNK PlayIII(瘦死的羊驼也能比马大?

本本不想对SN说大多。与家SNE 上不复存在。现在我们看到的是信先上 市废着SNL与用的Taymote, 对于SNN Playmote, 说。原子它自己的高价的效 实际并不多。近年除了少数九个作品 (包括 心洗罐女种时) 这种数以小作品 (包括 心洗罐女种时) 这种数以小校 SNN III 下来的老木、KOF人和信,NSS 请。情况战人档案。龙虎之亭天地人, 放连甲二首无音机的NSI 简节的遗产部 放连甲二首无音机的NSI 有形成产部

戶記 其实这样依靠复到游戏赚钱的"细维"「商还有很多,比 方说着两个系列语了20年的Falcon(不定的其他几个大厂 比喻原和小了—点。这别这里我们不得不说。这些亲激烈烈感对不好 好。现象不经典?经典。但是有什事情也被人被知道。再始依实面都有申 类颇穷的情况。更仍没在正废的的效业是十几一十年前已经有"每先生 别。连年已经不是一个(亳井里)可以还一两年的时候了。对于给板京家 来一个人。我们被心对此一个人。我们被心对此一个人。 很大,在这样所究,我们被心对那些形成不完全了复刻对众的,而就打 就打了,是我但经典,好玩的好玩,但是玩家被包里的原子也不是这么轻易 就能触走满 终于在7月11日正式发售。本作的发售见证了本系 列依旧拥有着广大的FANS群。本作在发售仟的预 约数就已超过了200万份,成为历代DQ系列史上新 作预约数量最多的一作。本作的最大特点就是选 择了NDS作为开发平台、游戏的开发人员中有很多 对家用机游戏开发环境已经非常熟悉。因此、本 次不得不对新平台通信机能的技巧运用等问题进 行学习和研究。在武器装备方面加入了很多新的 强力武器,金属王套装在本作中不再是那么登峰 造极,但很多装备都是采用的同一个图标。这让 人感觉到有偷工溅料之嫌,比如离散金属铠和金 属王之铠都是同样的图标。而且本作虽然也有转 职系统, 也有达玛神殿和露西达酒店, 但实际游 戏的感觉和经典的3、8、7代都有差距;毕竟原汁 原味的DQ系列已经不复存在。



编辑部里立刻以席卷所有的NDS。瞬间成为惟一 的话题。这就是BO的魅力,谁我不能错过!

## **MASTERMINDS**

特別能划

- 零尼, 成王成寇?!曾经的王者的未来命运到底如何?
- 02
- 你可能不知道的DQ《勇者斗恶龙》背后的秘密大公开! 24
- 你对神作满意吗? DQ9玩家集体辩论大会! 26

## REMARKABLE REPORTS

电数视点

- 日本宅游戏为何如此受欢迎? 12
- SONY拓展华语游戏市场 神作难逃偷跑破解的命运
- 美军尖端科技登录360

## **GAME GUIDES**

攻路人行道

- 勇者斗恶龙9 星空的守护者 38
- 52
- 我的暑假4 濑户内少年侦探团 我和秘密地图

## **FIRST LOOK**

17

无双拇道

12	怪物猎人3	18	光之四战士	22	不死骑士
14	极限脱出	19	噬神者	23	超级机器人大战NEO
16	真名法典2	20	胜利十一人2010	23	黑色来电

永恒终结 侍魂 闪

■固定栏目	
49 樱井玫博的游戏制作理念谈	

● 本刊所數图文未经允许不得擅自转载 严禁抄袭。如发现,则根据相关法律追究 相关人员责任。● 凡向太刊投稿, 不得一 现条价、贬使用的限分价文字输出检路者 各書 对于保护的人提起或其他规划的专案 的投稿。本刊概不承担任何追带责任。 ★刊規定性投稿支責的模字段 加級額 不可翻改, 请投稿者在来稿时注明。作者 白国底稿,来稿一律不退。● 本刊網辑師恕 不接受美于游戏攻竭内容、程技或购机指 南的电话询问。对以上问题有疑问的读者 请写信或电子部件咨询, 敬请谅解。● 凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进

行训练。电话见下。

本刊資明

## 語游 建定生

注意自我保护 谨防受骗上当

适度游戏益脑 沉迷游戏伤身

- 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先)2、了解游戏 历史及文化; 3、有创意,能策划专题; 4、文笔流畅,思想
- 美與招牌要求: 1、熟练掌機苹果机,精通Photoshop与 Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验,了解书刊制作规 别,能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设 计,接受过系统的美术教育;4、了解电视游戏者优先:5、能
- 視頻招轉要求: 1、熟悉各种视频制性软件; 2、精適3D功 面製作; 3、有规频制件容验优先: 4、熟悉电子游戏 调构个人物历(写详细、并说明自己的规划; 及相关展示能 力的作品(类型压材不限,如有杂志经验,请附带制作过的
- 杂志样稿 ) 发至-地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
- 郎编: 100011

■主办单位。中国电子学会 ■第二主办单位。思得易咨询中心■主管单位。中国判书技术协会 ■社长。李志武 ■翰银以版《电子 游戏故件》余志社 ■总编。 贵昌星 ■副省纳 杨明 ■光年 编、杨柯来 ■编辑。 邹中林外添质聚为酸殊建则 ■复术总监: 郑京伟 ■美术编辑;王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信幕 ■邮政编码: 100061 ■编辑电话 010-64472729-402 ■编辑部电子 郵件: dr@vgame.cn ■传真: 010-64472184 ■邮购电话: 010-64472177/64472180 ■广告许可: 京海工商广字8210号 ■广告 总代理: 北京次世代广告有限公司 ■广告联系: 格帳 ■广告电 话: 010-64472920 ■广告电解: adv@vgame.cn ■订阅: 全国各地邮局 ■国内刊号: CN11-3505/TP ■国际刊号: ISSN 1006-5032 ■郵发代号: 82-648 ■法律顾问: 刘岩 北京康达律师事 务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛: www.magloz



# Focus on Game News TO THE TOTAL PROPERTY OF THE PROPERTY OF T



G在日本的无致效应。 SO万的销售奇迹足以证明国民 S的绝后的DOB首奖盛况,两

## Even

## "这将是一款MGS5级别的作品" 小岛秀夫谈《合金装备 和平行者》

本刊讯 在最近KONAMI发布 的一份新闻稿中,小岛秀夫对正在 开发中的PSP版〈合金装备 和平 行者〉发表了他的说法。

小岛在新闻稿中称,这款作品 原本預定将由其他制作人负责,但 权衡再三后,小岛秀夫还是决定由 他領衙MGS4的开发组接手这个项



!最全面的报道尽汇于此!

目,因为小岛发得现在放手还为时尚早。小岛依然以监督的身份领衔设计、规 划、生导源效约全盘开发进展,MGS4的附纤恒空湖入全力、让源效均素疾最大可 能能挺近7537年。是然机量上的至于可避免。他山街也是把一切办法,们 有MGS4制作组才能表达的方式。把它展示出来。小岛保证、《和平行者》绝非什 么外传、商胜"MGS5级别"(合金被备"系列的重要组成部分。另外,小岛还透 属了新作物仓分形容数数档束套,如及风机物效、成长系统等。

## 美国总统奥巴马点名批评X360 微软表示赞同限制孩子玩游戏

本刊讯 美国总统奥巴马近日在美国有色人种民权促进协会发表演说时,倡议 英国家长多承担教育子女的责任、并点名表示家长应限制孩子玩Xbox360游戏机, 此言论引起了游戏业界一片咯然。

奥巴马表示教育学生不应只是学校的责任,学生家长也应尽到一份教育子女 的责任、积极参加家长会,帮助孩子完成家庭作业、以及保证孩子按时闢觉,作 为"辅助手段",家长们应该准时收走孩子们的Xbox360游戏机,以免影响孩子的 学习和瞳眼。

对于典巴马的这需言论,鱼内外有套不同的 说法。而微软则第一时间对此发表了回应。 表示 完全 美特总统的非效机, 家长们可以用此功能轻 核设定 天的游戏时间,并对游戏的内容进行全 天候的顾问。 看来, 奥巴马这番"假推实赞"的 言论、 又始微软好好重传了一张。



### EVENT SXM SEIR

## 德国科隆游戏展8月19日开展 索尼将于展前召开三小时发布会

本刊讯 2009德国科隆游戏展已经确定将于8月19日至23日召开,随着这次E3之 后又一次对外展示的机会,索尼宣布将在开展前举行为时三小时的新闻发布会。 科隆游戏展的前身即以前的德国莱比锡游戏展,随着近年来展会规模的不断扩

大, 业界影响力也越发重要, 常尼的PSP3000就是在去年 的展会上公布。今年移师科隆后, 将借助比莱比锦更发达 的城市抵粮和市场环境, 进一步扩大皇界影响力, 成为继 医3和TGS之启世界第三大游戏展会。今年是在科隆举办的 第一届, 相信会吸引到更多的鉴界目光。

索尼方面已经确认,将在开展前一天的8月18日举行 对外新观察会。时间定在被间18:00至21:00, 长达三个 小时。发布会会具体内容虽然并未遗嘱。但根据时间推 算,悉尼很可能拍发布与PS3相关的重大消息,如外界 传言甚广约超薄最PS3,有极大可能在当天展示于世人面 前,让级创静于心来照特吧。

## 日本MSY将发行两款X360新手柄 小号防滑型、採杆方向键可换型

本刊讯日本著名游戏周边生产厂商MSY宣布,将代理发行美国Mad Catz的两款 新型X360有线手柄,预定今年9月3日推出,喜欢的玩家不妨留意下。

两款手柄一种是专门为女性玩家设计的小号X360手柄,名为Minicon,尺寸大 小比通常的手柄小上一圈,方向键为十字键。手柄整体为陶瓷白色风格,握柄两侧 设有防滑橡胶垫,拿起来十分舒适。另一款则采用独特的可拆卸式设计,名为Cyborg



Rumble Pad,该款手柄的大小与标准的 X360于树井无一数。但左侧的绿杆和方向 建是可以拆下形的、两者是由一个橡胶整 连接起来的短件,这个组件可以模据器 好自由决定上下位置,则可以把器杆设在 上面。也可以他PS手柄排样设在下 面。这两款手柄均对应X360和PC使用。 Minicon/格3129日元。Cyborg Rumble Pagn附骨价格16日元,于9月3日即增批出。

## HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

游戏最新作《火影忍者 疾风传 完级 览醒3》,对应PSF平台,预定今年冬 季发售。游戏支持最大4人同时对战, 包括2VS2组队战和4人无规则乱斗。

●根据统计 SE于7月11日发售的日本 国民级PFG新作《勇者斗恶观念》,发 管两天内销量效已经突破20万套。具 体载字约为234.3万。打破了前付DOI 的销量记录。毫无悬念地占据了当间 数据的最后,另外根据消息有价特克 作的繁计出货量已经突破300万套。

- 育碧公开了預定今年11月10日推出 的PSP《刺客信条》同語限定版、限定 版除了游戏本体外、包含一台白色的 PSP9000主机、208的记忆棒以及一张 内容未确定的UMD电影、这套限定版 维价为198 99第章
- ●撒近美国一篆名为Night Zero的游戏 玩家组织、联合众多信户爱好者举办 了一场以《求生之路》为主题的大规 模圖户Cosplay活动,大批以各种方式 表扮成僵产的玩家都上街头。上演了 一场极力壮观的僵尸聚会。这也是史 十妻大规律作值户Cosplay。
- ●微软公司Xbox娱乐部门主管Share Kim 最近对外表示,微软推出便携版X360

- 主机只是一个时间问题,这方面不存 在技术问题,但微软目前还没有精力 投入到这方面来,现在当务之急是开 发能让玩家感到乐趣的家用机新功能。
- ●預定今年8月1日开始销售的黑色W 主机量近级目了不少玩家的目光。不 过任天堂宫方近日表示。黑色WI主机 目前只面向日本地区发售。任天堂智 时没有推出海外级的计划。看来破裂 灭黑WI的玩家、只会而且只能现到日 级机了。至于期待日本以外地区的行 货,就实能在时间等待了。
- ●Harmonix公司最近开放了一个针对 《摇滚乐团》系列游戏的玩家交流网 站、玩家们可以将自己创作的歌曲上

- 传到该网站。如果人气足够高,官方 会把歌曲作为付费下载补丁提供给广 大爱好者们。歌曲的作者还会拿到80% 的蜡售利油。
- ●Epic Games公布了一款XBLA新作 《暗影恐惧》,游戏采用非常特别的 3D与2D交替切换的方式,包含3D的探 零与2D的爆炸射击斯部分





## 比尔·盖茨亲谈 Project Natal Windows办公, 历时两年的设想

本刊词 Project Natal是最近微软最受外界关注 的新技术之一, E3展上的公开展出更是让游戏界一 片鷢动、现任微软公司董事长的比尔·盖茨、则以 一个纵观全局的角度、畅谈了这项技术的情况。

比尔·盖茨虽然已经退下微软CEO一职,但仍 然以董事长的身份牢牢把握着微软的全局。最近他 在接受媒体采访时, 谈到了有关Project Natal的内 容,关于这项摄像头体感技术,大门表示它不仅仅 将应用于X380游戏机上,各种办公、会议、通讯 都会用到这项技术、目前研究部门已经把技术交给 Xbox部门和Windows部门,进行专门的商品化开 发,进度非常顺利。另外他还谈到了自己07年时的



设想, 那时曾有人拿Project Natal与Wiji的体感相比较, 但他非常自信地说: 的所谓体感只是3D定位系统,而微软要的却是使用真实的物体。随心所欲的操作 游戏"。一款可以进行视觉识别的摄像头,正是比尔·盖茨想要的。根据盖茨的 说法、Project Natal技术尚处于商品化研究阶段、高真正上市玩到还相去甚远。

## 正统续作《战场的女武神 2》 登陆PSP前作原班人马制作

料的是、新作登陆的平台变为了PSP,而制作方保证,这是一款用心制作的优秀 游戏、新作并不会因为登陆掌机而降低制作要求。

根据官方的情报, (战场的女武神2)由开发PS3前作的原班人马负责开发, 游戏要质字全可以保证。新作依然沿用铅笔素描风格的CANVAS制作图象引擎、 前作那种代表性的渲染效果将最大程度还原到PSP版新作中。作为新要素、新作 将加入季节变化和时间流动的概念,人物的制服等服装会根据季节发生变化,如 冬蘇、夏装等。新作的主要角色都是新人,主人公是一名叫阿班的17岁热血青 年,为了造明兄长的死因而进入士宫学校学习。游戏将讲述他和他的朋友们,以 士官学校为中心展开的战斗故事。

关于新作的平台、SEGA表示采用正 统综作的编号,是为了向玩家表达制作 方认真的制作态度,同时,也不意味着系 列今后会以PSP为主打平台。不过有一点 可以肯定的是,相比PS3的前作。PSP的 (2) 会相对节省非常多的开发费用。



## 台湾索尼召开PS系列平台9月新作说明会 量游戏发售日确定中文游戏含《神秘海域 2》

本刊讯 台湾索尼(讯源)于7月16日召开了"9月 新作说明会",对预定今年9月发售的一些游戏做了公 布与总结。其中不乏一些热门大作的中文版本。

作为当前PS3阵容中获奖最多的游戏, (小小大星 球〉将发售一款完整版,以去年发售的原版为基础,同 时包含了PSN上下载的游戏素材,以及15个追加新关



必再花钱下载,该作预定9月9日发售。超大作《神秘海 域2) 预定10月13日发售中英文合版,游戏试玩版已经 通过抽洗的方式发放到玩家手中。(皇冠之泪)将包含 通常版和限定版两个版本,均定于9月17日发售。

其他一些游戏的发售日有:〈机动战士高达战记〉 9月3日、(追遠女飾)9月9日、(三重宇宙)9月10 日、〈蒹暮传说〉9月17日、〈欧洲空战英雄〉9月8 日。此外,索尼还同时公布了一批廉价版游戏的发售 日,如9月3日的《信赖铃音》和9月9日的《机动战士 高达 锁定目标》等游戏。

随着微软和索尼依然在台湾地区的一系列动作,这 块亚洲新兴市场显得越发活跃,发布会、游戏展、中文 游戏、以及名种名样的促销手段已经与世界市场逐渐接 轨,成为业界大厂争相开阔的新领域,作为华人游戏界 不可或缺的一部分, 我们衷心祝愿它越来越红火。

- ●SEGA公布終于9日17日労働Wii《死亡之屋 OVERKILL》的日版、价格5040日元、同时还将推 出6279日元的Wii ZAPPER同捆版。本作的欧美版
- ●CAPCOM正式公布了初代《洛克人EXE》的重 制版《洛克人EXE Operate Shooting》 預定今年 冬季排出 游戏将在游贩的基础上追加众多新 要素及可使用的新角色
- ●LEVEL5公布了著名足球RPG游戏新作《闪电十 一人2 威胁的侵略者》 依然对应NDS平台,游 "冰"两个版本。预定今年
- 10月1日同时发售 价格均为4980日元 ●衛星法律MPS Store于7月15日开始了PCE游戏 的下数服务 这也是绑06年启动PS游戏下载后 第二个老机种游戏的官方下载服务。首批付 《炸弹人94》和《Devil crash》 《战国麻雀》 4款游戏,玩家可下载后放入PSP或PS3内游戏。
- ●SEGA确认PS3/X380动作游戏《猎天使魔女》 发售日为今年10月29日,价格7980日元
- ●SCE公开了《茶籤地带2》第三款追加包的内 容。该包络包含两张新的多人联机地图。还追 了火焰地射器等全新武器
- 追加补丁包,其中包含10名博派与狂派的新角 3张新的线上联机对战地图, 以及单机模式 的新难度选择, 补丁包则时对应X360版和PS3 版。配合这些新内容、游戏的新成就和奖杯也
- ○Codemasters宣布了旗下著名越野赛车游戏新
- 作《DIRT 2》的发售日 该作将于9月8日率先发 售美版、欧版将在9月10日左右发售



## NPD北美游戏市场

本刊讯 北美权威统计机构NPD发布了今年6月期 游戏市场销量数字,根据数据,同比5月各大平台均 有不同程度的上扬, X360版的《席杀原形》则凭借 40余万套的销量,占据了当月软件的头把交椅。

上月(5月期)因为正处于E3开展前夕, 各平台 的市场均量得非常平淡、随着E3的顺利结束,玩家 们对游戏本身的关注又再次回升,各大硬件的销量 均有了明显上标。NDS本目销量比上目提升了 20%, 达到了76.65万台, Wii达到36.1万, 同比提 升24%; X360达到24万台, 同比提升37%; PS3达

到16.4万,同比提 升26%: PSP达到 716.35万,同比提 升64%,上扬幅度 最为明显: PS2也达 到了15.2万、同比 提升31%。软件方 面, 瓦们x360版 ( 虚 杀原形)成为了6月 最耀眼的明星,以 41.9万套的佳绩稳居



## Midway 正式破产 华纳兄弟收购泡汤

本刊讯 Midway公司CEO近日已向属下员工宣 布,公司经过长期努力,因无法找到合适买家并购, 正式宣告破产,即日起关闭公司大门,停止一切业 务, 告别为之奋斗多年的游戏业。

这条消息来 的很容然, 因为 前段时间华纳兄 Midway洽谈并 购事官,并取得



了突破性进展、华纳兄弟已经准备好了收购的各方面 手续。但事与愿违, 似乎依然是版权上出了问题, 华 纳没能决维绕在其中复杂的版权问题、各方面开出的 条件无法达到Midway的收购要求,随着最后一个希 望的破灭,Midway再也找不到合适的买家了。无奈之 下, Midway只能官告破产, 安奥公司资产偿还所负的 债务。而其旗下的各大品牌如〈真人快打〉、〈虚幻 锦标赛〉的版权归属问题,目前还不清楚。

-个曾经的巨人倒下了,这就是商业,对于玩家 喜说, 更关心的应该还是(重人快打)等系列的去 向, 如果能落到一家有实力的厂商手中,或许我们依 然可以玩到这些经典游戏的装篇。



## 法国NBGI并购雅达利设立新公司 NAMCO BANDAI Partners

本刊訊 NBGI法国公司NAMCO BANDAI Garnes Europe S.A.S于7月8日正式对外宣布。 公司已经完成对雅达利 (Atari) 全球PAL系統配 销业务的收购程序,公司名称更名为NAMCO BANDAI Partners,新公司将全面开展全球范围 的游戏销售服务。

雅达利曾是上世纪70年代末80年代初最大的 游戏界巨头,没落之后一直从事着各种游戏代理 发行工作。本次成为新公司的一员, 雅达利表示 今后能以更好的条件、更广阔的能见度,为全球 发行商提供游戏配销服务。并扩大日本与北美以 外地区的服务, 建立业界最权威最健全的国际配 销网络。新公司首席执行长Jackie Fromion还强 调了公司成立的目的和今后的营销目标、力求成 为一家极具获利能力的公司。

本次并购改组后, 雅达利原持有的配销网 络大大宗蓉了公司的营结网络, 截止目前该公司 业务已经涵盖全球50多个国家,并设有17家分公 司。合并吸收再合并,已经让这些业界团体越发 强大、也许若干年后、垄断巨头将会横行业界。



Games



↑ 两家公司的LOGO始在一起得不协 调,他们的合并会前途无限吗?

360主机一直是用对光驱固件进行

刷写的方法来玩破解游戏,而微软官

## 索尼提出新型控制器扫描专利 任何物体均可应用体感操作

本刊讯 常尼最近向美国商标局提出了一项针对PS3的专利技术申请、根据申请 书提到的内容,索尼很可能拥有了一项新型体感技术,,只要你愿意,任何东西都 能当作控制器操作PS3游戏。

这个概念采用了模拟扫描技术,与今年E3限上聚尼公布的体感控制器不同,它 更先进、更玄妙。它不需要配置专用的体感控制器、因为日常生活中的一切物品几 乎都可以拿来控制游戏。根据目前的情报描述,这个概念是用一个摄像头来实现 的,通过安装在显示设备上的特殊摄像头,把玩家手中的物品即时扫描到游戏中使 用。打个比方,你举起一块板砖,在摄像头前晃悠几下,仪器就会记录下这块砖头 的信息,你就可以探动这块砖头在游戏中拍打倒霜的敌人,非常真实形象,当然, 还要小心别拍到屏幕上。

明眼人可能都看出来了,这项概念和微 数公布的Project Natal技术非常相似。同样 是扫描输入物体模拟信号,由此看来,索尼 针对体感游戏的研究进程是越来越快了。老 任引领的这个体感时代,将发展到何方呢?

徽索尼的这项体域技术与其下一代主机有着 紧密关联,各项技术指标与PS3并不相符, 是采用了更高端的设计思路, 目前来看, 这 项技术的应用,估计要等到三年以后。



† 用摄像头把你早中的物品映射到屏幕 中,从而实现即时即物的操作。



## Xbox360主机再现新型光驱固件 破解不能导致主机价格小幅上扬

本刊讯 Xbox360主机由于破解的关系在国内甚为流行。只花少量成本即可玩到 县失端的高清游戏是其魅力所在, 不过, 有人发现最近出厂的主机使用了新型光 驱,原有的剧写方法无法进行破解。



†360的光驱是微软和破解方技术对决的重 不同,现有的破解技术无法剧写,因 点,这一轮的较量结果会如何呢?

方为了防止盗版,除了BAN机等网络 手段外, 还不断更换着光驱型号以加 大破解的难度,于去年末发售的双 65NM主机的光驱无法运行相当一部分 游戏,必须进行特殊刷写才可解决。而 最近有商家反映,今年6月25日以后出 厂的主机,使用了微软最新配置的 新型光驱, 其设计结构与之前的型号 此这部分新型号主机无法运行破解游 戏。因为这种情况,6月25日之前出厂的老型号主机批发价格呈现小幅上扬势头、如

果情况继续下去,价格很可能持续上涨,就像PSP3000和2000的情况一样。这很显 然是国内玩家不愿看到的。 俗话说道高一尺魔高一丈,只要是电子产品破解都只是时间问题,更何况是小 小的DVD光驱,最近有意购买主机的玩家不妨吃颗定心丸稍等一段时间。

## 网页高清游戏技术即将实际运营 不用主机玩游戏开始实机测试

本刊讯 不用生机玩高清游戏,今年GDC上公布的这项新时代游戏概念曾引起了 相当执列的讨论、加今、该项技术户经进入了实质阶段、也许很快、我们营能在同 页上玩到《战争机器》这样的游戏。

"Gaikai-Streaming Worlds" ,就是这项技术的名称,它通过网络信号传输。 把玩家用手柄发出的操作信号发送到远程服务器上、服务器再运算出游戏画面。通 过网络再传输到玩家的显示器上。这一切都是在瞬间完成的。和在网页上玩Wed游 对一样,只要你网络足够好,你就不必顾虑自己主机的性能。最近这项技术已经开 始测试运营、厂商向一些玩家发放了测试帐号、第一时间体验这种到时代的游戏体 验。另外、厂商已经在服务器搭建和网络连线等方面有了充足准备、测试运营已经 完全被结。

关于应用这项技术关键所在的网速问题、开发商进行了针对性的研究探讨。有 计划为了配合在线网页游戏的运营,运营商将同步推出专用的网线,采用点对点式 的传输,也就是说、直接连接用户的电脑和运营商的服务器,这样将极大改善网络 带宽带来的麻烦,实现无障碍传输数据,这对网络带宽不理想的用户无疑是个喜讯。 目前这项措施正在美国一些州内尝试运行,根据用户反响将逐步推 广到其他州市以及其他国家地区。

大约再过一个月、我们就能知道这项新游戏 概念的运营情况, 其结果会对今后的游戏市场 产生不可忽视的影响。这个东西会对游戏主机 产生多大的冲击? 硬件厂商们会如何应对呢?



○根据统计 PSP软件《初音未来》首 周销量已达10.1万套。《我的暑假4》 工作室》累计为5.9万套, NDS《王国 358/天》累计已达47.7万套 W

●SNK Playmore确认 前段时间宣布 巴正式决定将在7月30日发售,价格不 变,新的发售日与延期之前延后了约

■CAPCOM确认PSP保物级软件《保物 猎人P2G》日本累计销量已经突破350 万套。其中干去年10月发售的廉价BEST 版销量也已经超过了100万套 而目前 月依然保持着非常稳定的热销势头

●NIS America宣布将由该公司代理发 美版《樱花大战5》 据悉、该作美版将采用与日版 字幕,另一张则是日语语音英文字 幕, 两张盘游戏内容相同, 玩家可自

●NBGI在《真名法典2》的官方网站上

载... 分别由两位主角的声优福山润和 平野绫献声演出。玩家可以把这些一 句话式的声音文件设置为手机铃声或 预天工具的效果音等等。该内容为期 间限定下载, 截止8月6日游戏正式发 售为止。另外 厂商为该作首卖准备 的大量赠品也将如期发放



●Spike公布了PSP版《侍道2 携带版》 的具体情报。该作以PS2版为基础进行 移植、新追加一个名为"武士挑战 状"的新模式。可以选择四名角色进 行关卡挑战。游戏中玩家的移动速度 会提高约20%。并支持PSP记忆棒安装 功能以缩短读盘时间,游戏节奏会有 定提升。此外游戏中还包含有《侍

●EA最近流出了一条未经确认的消 《命令与征服4》,不曰即将正式公开 息。真假目前还无法确定。

道》系列最新作的预告片





## 有钱的就是爷,该死的是有钱人 任天堂盖A级办公大楼赠新公司

本刊讯 今年2月任天堂曾经发表过成 立新子公司的消息,即合并提并政博旗下 的SORA公司成立新公司Project Sora, 现 在,这家新公司的办公大楼已经完工投入 使用,而且内部环境均是AA级的。

Project Sora基本上是原SORA公司的 扩充、社长仍由模并政博担任、任天堂对 新公司的出资比例达到了72%、岩田聪普 表示, 在樱井政博的领导下, Project Sora 将创造出以往任天堂从未涉及过的新游戏 1 这是用于研究对手的房间? PS 3 和360



领域。新落成的办公大楼,为Project Sora 会给提并政博什么样的灵感呢?

专属的办公地点。从实地照片中我们可以看到,公司内部的办公室、会议厅、研究 室既宽敞又明亮,集干净、卫生、现代、艺术气息于一身,足可称为公司办公环境 的典范。最有意思的是,我们还在其中看到了专门用来玩游戏的房间,大屏幕电视 前摆放的除了Wii,居然还有PS3和X360,以及各式格斗摇杆,这难道是为了研究对 手主机而设立的研究室吗?

如此经济不景气的环境下,还能盖出极品办公环境的豪华大楼,并慷慨送给新 公司使用、不能不佩服任天堂的财力和富人风范。其实,对于已经把全球游戏市场 的一半掌控于手的任天堂来说,盖一座楼只是九牛之一毛,新公司成立的目的,加 上办公室里的PS3和X360,任天堂的野心恐怕比想象的要大得多,或者,这是老任 为下代主机全面称霸提前做的准备?

## CESA 发行08年游戏业界白皮书 日本及全球市场统计,任天堂登神

本刊词 TGS的主办方日本CESA协会发行了《2009CESA游戏白皮书》,这本权 威向的游戏界统计报告,以日本市场为中心,系统地分析了2008全年游戏业界的概 况,并得出了任天堂千秋万代一统江湖的结论。

这本白皮书中罗列了大量有关08年游戏业界的数据,对比2007年,日本游戏厂 商全球软硬件总出货额达到了2兆9327亿日元,同比略有下降,其中硬件出货额大 幅减少,而软件出货额大幅上扬,因此总体与07年保持了同一水平线。日本市场方 面,软硬件综合市场规模达到6580亿日元,软硬件对比基本保持在3:2的比例。白 皮书还特别提及,在以上数据中,无论是日本市场还是全球市场,任天堂都占据了 绝对统治地位,几乎有一半市场财富都是由任天堂创造的。2008年11月发售的Wii 平台游戏(Wii Sports),在08年期间持续热卖、截止08年12月31日,该作全球累 计结量已经达到4050万套,此数字已经超过了当年FC版《超级马里奥兄弟》创造 約4025万的销售记录,任天堂亲手刷新了由自己保持的 世界记录。另外,由皮书还体积了中国游戏市场的情

况,在网游推动下,中国游戏市场08年达到了

2388亿.日元的规模。

CFSA每年都会推出总线游戏市场的 白皮书报告, 最初主要都以日本为中心进 行统计, 随着近些年游戏市场的全球化及 日本市场的萎缩、CESA也将重心逐渐扩 展到全球, 使统计数据更具成权性和可信 性,对于业界来说这是本十分重要的条案



## 《小小大星球》制作人谈新作情况,高度延续性 玩家自制关卡等要素会完整保留至续作中

本刊訊 PS3 (小小大星球)发售至今已经过去了 半年条, 充满无圆可能性的压索自制关卡让游戏依然 热度高涨、最近开发公司Media Molecule的首席设计 师表示, 如果有续作, 这些自制关卡将得到完整保留。

迄今为止不计其数的玩家自制关卡已经是(小小 大星球》不可或缺的一部分,其中不乏"魂斗罗版"、 "街霸版" 等高质量创意版本。开发商Media Molecule 对作品的长期持续性非常欣慰、玩家对游戏的热责程 度圓满完成了他们对作品的預期。而对于这款创意 作品今后的路,首席设计师Alex Evans表示,不管今后 (小小大星球)将登陆何种平台,它都会保持对原作 品的高度继承性、玩家在以前作品中所创造的一切。 都不会白白浪费。打个比方,如果(小小大星球)推 出续作。玩家在前作中创造的所有自制关卡、都会全 部继承到新作中继续使用, 也可以用新的引擎编辑改 良它,作为核心要素的"高度创造性",会伴随着这

Alex Evans还透露近期将对(小小大星球)进行内 容更新, 通过改良编辑器的功能进一步扩展游戏的创 造性,除了自制关卡外,玩家还可以自己设计一些原 创道具,上传至网络与他人共享。

一款游戏能凭借其高度的延伸性和创造性、保持 长久不衰的游戏热度、这是很多厂商所追求的目标。游 戏作品火爆一时不难,难的是常年保持这种热度,但 凡做到这点的游戏、都是值得类习的靠模。



奇的布

## HOTTOP GAME NEWS

●根据统计、SEGA于7月2日发售的PSP游戏《初音 大来》,首周销量达到了10.1万套。店头消化率高 达174%,大大超出了原本预期的出货量。并且这个 销量也提前完成了SEGA半年期PSP游戏的销量计划。

- ●SE宣布将发售国民游戏新作《勇者斗恶龙9》的原 年的音乐制作人昌山浩一担任制作, 收录游戏内全 部23首BGM和4首音数。 并采用2CD装 CD1为录 音室合成音源,CD2为NDS机器音源。原声CD预定8 月6日发售,价格3000日元
- ●前段計词因为《现代战争2》 拟弃"使命召唤"的 名字引发了不小的争议。而近日Infinity Ward的发言 战争2》依然属于《使命召唤》系列的一部分、强调 MODERN WARFARE 外,上面还显著标识着 CALL
- ●SCEJ宣布预定8月8日发售的索尼新网本 \*VAIO 展开宣传活动、届时将由多罗猫等随身玩伴登场为 人们展示索尼新型网本的财资魅力

《使命召唤 现代战争2》为名称

●KONAMI宣布将在10月13日发售PS2游戏《狂热节拍 一张攻录街机版和PS2版原创曲目,另一张则为怀旧 g经典曲目碟,KONAMI表示这款作品将是《狂热 节拍》系列在PS2上的最后一作



个系列永远排承下去。

界推向了一个新的热点。



本刊记 随着火热的暑期来临。台湾微软于7月10日

首先是扩大游戏的宣传试玩力度、台湾微软将扩

公布了一系列X360夏季宣传促销攻势,除了大量中文

游戏的集中促销、极富号召力的官方活动把华人游戏

大通路投资, 计划在今年年底之前, 在台湾各地设立

近百处Xbox LIVE试玩区、提供众多热门游戏的免费试

玩,以增强X360的大众品牌认知度。同时Xbox LIVE还

台湾微软发表 X360 夏季攻势, 大量活动待发 百款游戏试玩天使洗拔赛成就俱乐部齐上陪 会引进新型的社群交流服务,形成更便捷的线上互动。

Xbox LIVE成就俱乐部、预定将于8月底成立、面。 向人群为台湾地区的X360玩家,但凡游戏帐号总成就超 过36000分的玩家,就可以申请加入这个成就俱乐部,除 了可以获得一件Xbox LIVE纪念夹克外,还会同时拥有 多项会员级特殊待遇,如购买游戏打折、免费参观展 会等,对于成就拉来说这是一个展现自我的舞台。

Xpox LIVE天使洗拔赛,这是一个针对女性玩家的 活动,凡是帐号总成就超过380分的女性玩家都可以来参 加评选大赛;活动的口号是"选出最美丽的玩家"。活动 的优胜者会获得为期三个月的Xbox LIVE代言人名誉称 号,以及丰厚的奖品。

台湾徽软还准备了《失落的奥德赛》、(光环3) 等多款白金经典中文游戏(廉价游戏)的集中促销、 并承诺年底前达成上百款中文游戏的目标。买X360主 机赠送游戏大作、充电器配件、LIVE点数等等一系列 主机促销活动也将逐步展开。

## 电软视点

## 联手台湾,索尼拓展华语游戏市场

## 索尼加码台湾厂商

近日台灣海絡於那门的帶墊下。 日本游戏厂商王者之一的景色亚洲区电 脑模乐公司 [Sony Computer Distribution— Auto、SCEA] 宣布符合设立数码内容 合作研发中心SCET。执行数章训练、游 戏数位内容开发专案计面。并将在来 3年遗过SCET进行PhoPostacin首次的早台 技术移转及授权。以协助台湾业者开发 PSS以及PSF游戏产品。



此次台灣省內参与此數位內容合作 的厂商包括墨泉。耶克、果子兽、大 同电信、运传电信等。台灣经济部门 泰宗、电视游戏机市场占全球数码游戏 产业6级的产值。此次由SCEA领军的数 初内容合作计画、将有助于推动台湾游 戏产业进军国际。

安田哲彦表示,未来3年将通过

SCET进行PlayStation简次的平台技术器 转及模权、以协助台湾业者开发PS3及 PSPI等次产品。 提升台湾业者研发高阶 游戏主机内容之经验与技术、他指出。 由于PlayStation平自易率则接通讯。高 画质图像滋算(PS3)。可携(PSP)等 特性、除一般游戏使用外,也可应用于 家庭整ィ码线系像字包 行动电缆。行

动导航等,对于功區及服务产品开发业 者而言,将是一个新型态的产品市场。 目前除了是泉、耶克、果子善等游 效机业者表达参与意愿外,吴明机还希 望能够呼吁更多电脑游戏业者转型与加 入业界科专计面。

自新型展等广南已开始规划提案开 ②、大阳电信与运论则有索则足处上游发 较优 是是随此行到是常中地震, 下大家让股系如是杂与强致的合价外。 在了大家让股系如是杂与强致的合价外。 提出在写29时代、他们就已经取得开发 权、目前她们正在开发PS3平台的网络 服多人连续射击游戏、计划在明年第二 幸福出、大同解旧庆市局必是继承 能表示、希望利用WiMAX的频素跨足 即07-11mg attern

## 互利互惠的双赢

这次零尼与台湾游戏厂商之间的合

作,可以高成是一个以双赢为目的的战 路联度,故台灣信而意。正如其實委 MMG研究报告指述。2008年全建游戏机 销售台载为1.03亿台。未来全球市场清 为可期,全球数码废准市场消产严值的 60到500亿度元,其中电频游戏正要高。台湾 原次,简贴从电影波似远一块印入,可 整线和更多倍加力更参力。

说明台灣的游戏厂商。可能由于级 们大家印象里深的还是电脑单机溶戏这 一块,例如以前的大学,就显常够有得 式能玩原处为熟悉的经典测效水平。 台灣的班过一部已经还不知此相叫水厂,面 电视游戏市场方面,尽管在40亩到20位 级了下来,近去年来推出的游戏被推开。 发生了下来,近去年来推出的游戏就是

提相美數据显示。台灣游戏业去年 产值为283亿、大船分商品都聚焦在岛 内需求,主要以发展电脑游戏为主,台 海省的经济部门希望最够情由业界科支 身份的分功,协助台湾业省贫限到亚洲 武 最他中文市场 不需反 而是要争取过 国家竞争电脑游戏币。而是要争取过

人气作品推出。



去欧美擅长、技术门框、产值较高的游戏机产业—— 这次业界料专题过去存 报人的不同。目前最十届先进近SCFI的 初步核定。找到较具潜力的台湾业者。 整个计量设定补助它到20家厂商。由于 已经是接近开发的产品。过去类似产品 补购额度约在30%以上。

这也是台湾的旅屏部门省次直接的 旅兴行选进行经补助与协作。可以看 站尽管是出于对促进经济的资息。但是 能等由实际中的平衡的实验也已经难 能可贵了,反现大地方面。如果不是因 为网路市场的巨大起对利润和税效。估 计例级是支持,没收掉就已经不信了。至 于咱们他视路效均场。级更黑气税取 概约也异,现在间直知此。或更属税 能否强上几个有卖力的大国口及火料

## 电软视点

## DO9, 神作亦难逃偷跑+破解的宿命

2009年7月11日星期六,对于等待 近5年的DQ玩家来说,这一天是一个值 得庆贺的日子。经过漫长的等待,传说 中的日本国民级RPG游戏的最新作在研 期5个月之后终于发售。但是对于拥有 烧录卡的玩家来说,他们已经没有必要 等待了。早在DQ9正式发售之前2天, 该游戏的ROM就被DUMP出来传到了 网上, 而之前大家所担心的反烧录问题 更是在ROM放出不到几个小时就得到 了解决。在ROM和补丁放出之后,N多 玩家便提前开始了DQ的攻略之旅。除 了国内的玩家, 日本本土的许多玩家也 跻身偷跑大军的行列之内。在7月11日 DQ9发售当日,日本最速登载DQ9攻 略的网站已经完成了一周目流程的攻 略。看来这次等不及游戏发售的不只是 中国的玩家, 真不知道Square Enix看到 **议样的局面会做何**根想。



其实单元今张习师,日本游戏媒体 就针对反域架问题及联过50curs Enns, 担心DG效准的时候是不会也更是放给 题的情况。其实这样原题次全是沒有多 题的,在原构变达、各种DUMP、破 解、上传、下载戏水门础的牌账。每一 的时候,一部人气作品的出版,故意味着 要制软件是一起即并且近遇。日本人 对于"接承书"(マジコン)的认识, 也与几年前年了很大的不同。实际上

"マジコン" 这个知識初来自一款核称 作"魔法电脑" (マジックコンピュー ター)的外设、固肉玩家也并不陌生、 就是SFC的磁碟机。它可以将SFC的软 使从卡带中DUMP转电脑的较磁盘上, 并且可以无限复制。到了享机线录卡普 及的时代, "マジコン"在日本放成了 运行接来软件的游戏性的约尺名词。

从21世纪初开始,终录卡从中国大 能、海台、东南亚等温既比较集中的地 区逐渐渗透到欧美和日本本土,对于这 些地方正规的电玩市场影响很坏。再加 上每一部游戏在发传之前都会用一周左 占布时间在各地的实体店销货,两把 DUMP者擒到游戏的正版软件、再把 DUMP相像的K



过各种传播途径发到互联网上的时间, 往往比正版发售的时间还早。NDS版的 FF3 "偷跑" 了大极一个星期, 而 Xhox360版的(战争机器2)竟然偷跑 了半个月(这得益于一位监守自盗把游 戏盘卖到黑市的人),对于正版软件的 销物以及游戏公司的盈利都造成了很大 的干扰。因此开发游戏的公司和游戏机 制造商一向对于这些处于边缘地带的 东西深恶痛绝, 但是又无法彻底将其 根除,只好加大投资、使用各种防盗 技术,最大限度地减少盗贩给自己造成 的损失。Square Enix自从吃过几次亏之 后、对DS软件的反复制技术采取了比较 严厉的措施,在DQ5、《超时空之锅》 这些作品里设置陷阱, 使烧录者玩到一定 的地点之后就卡死, 不能继续游戏。而 DQ9的反烧录技术和前段时间发售的 《王国之心》相似,都是在一开始的时候就死机,但是这种反盗手段易于破解,这次DQ9从出ROM到放出破解补丁只用了短短几十分钟的时间,使那些期待85年的D8的防盗措施做得更好的

人十分失望。 烧录卡威胁日本游戏界, 这样的情 形在5年之前景见不到的, 这与网络的 发展以及烧录卡大量渗入日本市场不无 关系。由于烧录卡属于在使用上自主规 制的产品,因此它可以打着"运行自制 软件"的榕边球在日本、欧美地区公开 贩卖。任天堂对干这类产品只能采取出 一家告一家的方法。但是自从去年组织 过那次针对R4的联合诉讼之后,任天 堂也没有能力对烧录卡这一类有侵权性 质的产品采取彻底根除的措施(没有相 关法律予以保障」、而去年为了打击境 录卡而推出官方烧录设备DS Vision也一 直没有成效。因此游戏商只能把希望客 托在软件开发者的技术能力, 所以许多 游戏加入了反烧录的程序,不过这种措 施一个补丁就可以彻底使其废掉,真是 令人无语的努力。但是以现在DQ9的情 况而言, 任天堂也好, 第三方软件商也 好,想一劳永逸解决烧录卡问题,还远 远不是时候。 口文/猴子





进入7月底,游戏界边的非常平静,既没有大的事件发生也没有什 么规模性的展会,反到是游戏大作比较多,玩的成分比论的成分高很 多。这种氛围下,有关游戏本身的消息成了传盲的主流,冯上就要 来的、未来一段时间的、远在天边看不见的。只要你能想到,就没有

## 《杀戮地带》新作 依然会在PS3上推出

出后的第三年发生,孩朋家尼经常活在佛边的 发展前景这十分广阔。(苏蒙地等2)于PS推 年生命论,PSA董少还需要7年才能问世 eide就不是例今后的动向发表了自己的现





除意思逆經槽VVIX的可能体制不大

也可以做出如此优秀的画面,这再次提高了农 **具暗历代记)的游戏画面非常令人吃惊** , 医为优秀的画面是5代景值视称道的要言



## 索尼曾计划推出PS2.5,但没有做

出让步的PS2.5 而且在美两年会销售得非常 售价格只有298美元的PS3、也就是机能 名词。根据他的说法,索尼当初完全可以发 **作**深 应 钞 如 出 纸 表 把注意为放在其债务面。SCEA注答Jack Iretton最近接受了一家媒体的访问 ,但他们最终没有这样做,因为那样的沃 一直都很不耐烦,株玩家和厂商们应该 - 甚至还提到了PS2.5这个



## ├码归一码,PSP GO并不影响PSP2

**件整型的性能分析。该机多这形结成率达至** 采用了4核版本,性能要寫出許多 Imagination公司的PawerVR上形核心 思路远超现行的PSP,这款 开发PSP的后续机种 于PSP2的统言文 初於不是一四字

PSP GO已定于今年10月发售

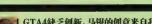


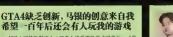


## PSN已不必再追赶XboxLive的脚步 索尼在线平台已经拥有了自己一片天

PSN历经三年时间发展、已经在市场上占据了-PSN 与XpoxLive 不再是追与被追的关系,因为PSN在某些方面做得更

好、我们一直坚持免费的原则、今后免费服务还会更多 只要淡及PSN与对手的竞争 案尼方面就必然拿出"免费"的旗号,来含 射微软的收费制度,不过PSN对比。VE的签距不是連續能够的信的





制化游戏的形成名数据来自于其他游戏、我玩力很多游戏。 比如(GTA4),它很优秀,但缺乏创新,《马里奥银河》的创意来自于(旺 达与巨像》,我感到很荣幸,我希望100年后,人们依然会找出我的游戏。

上田文人很有才气,这点大家都承认,不过这人最近出镜率非常之高, 言谈话语似乎也多了一分特才做物的感觉,人都是这样,不出名时安心做 事,出了名就大吹人擂,甚至装13做势、希望上田文人可以低调。些。



## 叫嚷PS3降价的人就喜欢制造噪音 我宁死不降价你能把我怎么样?

集团总裁Howard Stringer最近对外表示 IMPS3不降价能不再开发PS3游戏、他们在给教施加压力、但我 每制造一台PS3我都要承担亏损,这是怎样的逻辑你们难道不明白? 而且我们不会放弃任何东西, 绝对不会

PS3的制造成本是老大难问题,399美元的价格依然要承担几十美元的亏损 对比仅曾199等元的Xpox360 根降又不能降的索尼真是两头不是人



### 解锁角色对于格斗游戏已经过时 那只是过去为街机投币准备的设定

(铁条6)制作人原由胜弘器近在 次宣传 西动中设道 私在格斗游戏中锁定一些角色,并通过某种条件解锁的方式 P.经过时了, 那只是当年为增加街机投币率而做出的商业手段,沿用到家 用机中并不合适,对网战玩家也不公平,〈铁拳6/家用机成最初就可使用 全部角色。

大多数格→游戏都存在解锁角色的设定,这早已是一种惯例和延长游戏 时间的卖声。(铁拳6)如果不采用这个设定 并不是过不过时的原因,那意 味着(铁拳6)的游戏卖点远超过解锁角色的乐趣。

## 日本宅游戏,你为何如此受欢迎?

《偶像大师SP》三版本合计首周销 景接近10万、PSP《初音未来》首周即: 超10万大关, 360《梦幻俱乐部》。。 《智代》、NDS《偶像大师》等等一系 列青春美少女雁材游戏誉药待发……今 年下半年的日本,已经结发显得"老

宅文化在当今早已经是世界性活動。 但无论哪个国家、哪个民族、都无法和 日本相比,作为公认的"宅基地" 向游戏拥有着其他缘区无法比拟的国 大市场、随着近几年日本市场的风云变 约、宅间游戏几乎已成为了日本游戏界 的一支主流、人气、销量甚至比一些名 大作都要多、日本、直的於於《 面"で吗?

## 日本女性的地位较低

说起宅向游戏,其实就是以美少女 为游戏中的卖点, 用美貌、甜声、宠 满诱惑感的衣装、富含挑逗性的肢体 动作。来满足男性"那方面"的追求。 再加上育成、交友等拟真要素,构成了 一个个对男性玩家有极大贩引力的游 戏。和日本的动漫界一样,但凡有太黑 美女的作品,就一定会火爆。互动性更 高的游戏、当然不会例外。

不可否认的是,美女的确是艺术作 高中的一个实点, 而且是很重要的实 "世界50%的类来由于女性" 人都这么说过,尤其对于男性占据绝大 参数的游戏玩家来说。美女都是不可 **静代的魅力要素,而把大量女性当作游** 戏录主要的吸引点,这种氛围也只有旧 本量普遍,因为无论是歌美还是亚洲其 no 可家比如中国。 都非常看重女性的人 权意识、美国、英国及一类欧洲发达国 宝女件甚至比男性的操位还要高。专门 勾引"男性的女性被视为低俗的,社会 道德规范上不害许把女性当作"商品" 出售,未成年的少女更是法律和道德所 不容侵犯的, 但日本在汶方面却不同 支性在日本社会的地位较低, 自古以来流 传下来的意识形态,让日本女性始终处于 男性的下位,对未成年少女的保护意识 也没有歐美那样强。举个例子、《偶像 大师》注定不能在欧美上市、因为育成 未成年少女的题材在西方社会是犯法的 而在日本就不存在这个问题、最多打上 个12禁或15禁的标签,服样大卖特卖。民 簇的传统意识, 社会的单管观念, 让这 獅空向縣材有着本馬上的不同门槛。在 这方面。西方是较为女权的。而日本创

## 日本男性的好色本质

说完了女人,再来看看这些买宅 游戏的男人们,绝大多数都符合"二十 各岁、单身、动漫游客、温望异性" 这 几个特征。从上世纪八九十年代重陶过 来的日本男性,多数都经历过日本ACG 业最黄金的那段时期,思维方式打根上 就被"宅化"了,喜欢着美女,对美女 充满邪恶的欲望。对女性的诱惑无抵抗 力、在这些模项案识下、所谓的道德教 有完全不值一提。先不说游戏动漫,几 平公开合法化的日本AV产业就足以说 明这种问题。大众社会尚且如此,游戏 就更不用提了,对这种常向,甚至擦边 送的游戏没有名大的赞赏, 再加上对来 成年人的道德教育相对不高,只要不犯 法、不懈点、你就卖吧、相当大的经济 利益让这些作品屡出不容(放在中間估 计都要被广X局枪毙)。这就是 民族的道德意识,让日本的宅向

游戏和有了最适合发育的温床。 还有一点就是,日本的社会 经济压力逐年加大、导致男女青 年结婚越来越脱, 很多男人迫于 经济压力不愿结婚,但人毕竟是 人、对异性的需求总是无法正抑

那种青子里的好色总要有地方是 斌、宅向游戏就成了这部分人群的好去 处。看着眼前一堆各种类型的美少女 想讨好哪个都可以, 既能满足恋爱的追 隶也能满足对女性的渴望,而且不必担 **负什么责任、更不用担心情感的纠葛。** 只要你愿意,随时都可以把盘扔到一边 恋禅地。这是传统恋爱游戏的实点。也 是当今GAL游戏的卖点、轻轻松松把妹 乎、的碘可以消足现代日本男青年的需 戏、至少、玩宅游戏对于日本宅男来说 是振高雅的休闲方式。。

环境创造价值、日本宅向游戏的差 輔发展 与日本男性 女性 社会民族 的观念有着密切关联、只有日本这块土 地,才会孕育出"宅"的根基。而作为 中国人,日本的宅文化很具有吸引 参。零一点是可以的。但不要像日本人 一样"死宅"就好。



## 电软視点

### **Project Natal**" 美军尖端科技运用于游戏领域

在本届E3发布会上、微软公布的 "Project Nata" 可谓是万众瞩目,据 相关业内人士透露、这是微软将一项美 国军方的尖端科技, 简化后运用到游戏 領域中。 Nata " 究竟为何物? 是一 个类化 FW (的运动传感器吗? 还是一 种操控方式呢? 微软官方解释到 没那 么简单。 Nata " 项目是 个让游戏玩 家无需任何游戏控制器的游戏控制方式 采用了美国国防尖端科技 集成的传感 器可以追踪到证安身体的3Dxb作 对用 户进行面部"辨识", 甚至还能听情玩 家们的语音命令。 相比之下, Wi 的局 限在于仅能用手控制。简Natel"项目能用 上玩家身体的所有部分、包括头、手、 题、躯干、微软称其为"全身游戏"。

Project Natal已经进入了与游戏软 **件相匹配的实际开发阶段。微软已经把** 相对应的系统并发包送到了包括日本在 内的很多游戏开发公司。在E3发布会上 面过对 "Pro ect Nata 的演示,各位 首先想到的是现在已有的游戏软件如果 通过"Nata"来游戏的话会、将会如何 呢?答案当然是肯定的,不管是FPS还 是竞速以及格斗类游戏、 E用 "Nata!" 后, 将扩展为拥有新的可能性。而且 "Pro ect Natas" 的新型专用软件与现



存的游戏软件 会开比较明显区别。最近的 游戏很多都是多平台开发,他作人们在设 计游戏时,都需要兼顾多平台的特点。但 心后游戏 "Natal 的专用软件是什么控 制器都不需要,使用全部身体的部位来游 戏,这样还可以产生更多的奇妙点子。

但不管怎么说 "Project Natal" 都会将XBOX360现有的软件水平提升到 一个新的阶段。正如微软官方以前所介 构的那样, XBOX360将在一个很长的期 间为政家们提供服务 不会那么快就退 出历史舞台。以前通过XBOX LIVE已经使 得380的机能不断进化, 再加止 "Project Natai 这样的高科技要素。 定会大幅 延长主机的寿命。这对于制作人来说也 很重要, 假如 "Project Nata" 是搭载在 插 代的主机上,肯定又得适应 个全 新的开发环境, 切都得从头再来, 而

"Project Natal" 県架松王xBOX360 2 上的、所以开发者可很方便的将积累的 XBOX360开发经验用于 Nata "。而且 新生机这么快粒骨场的话,对玩家们来 说也是会有冲击性的影响。 "Project Nata"的出现对玩家来说、是 个利好 消息。通过新的高科技周边配件排出, 便够实现对主机性能的升级, 搭配了新的 系統软件后,就能拥有全新的游戏感受。

Pro ect Nate 本来就是面对普 通玩家群而设计的 并不是非常的核心向 的设备,这样 来就能够吸引更多的消费 者来体验。虽然这样, "Project Natel" 绝 对不是单单只为了扩展用户层才特质开发 m来。如果哪身很类性从CORE USER的 領域扩展到\_IGHT USER的領域,使用

以前的控制器就已经足够了。如 集说 "Project Nata" 是为了初 级玩亦而设计的话, 还不如说是 为了1. 核心证室能获得更多的乐 趣才开发的。

对于现在拥有高性能游戏 主机的L GHT USER来说,不能 热记游戏中各种复杂的操作方法 的话就不能流畅的玩下去 这也 打击了他们玩游戏的信心。因此 对现在。GHT USER层来说。

使用 "Project Nate" 就能認物体验各种 CORFUSER喜欢的深奥复杂的游戏。

而且 "Project Nata" 并没有特 **宽模彷**√i 它不仅仅是具有体態方面 的功能、使用这种设备就连控制器都 可以不用了,可以说 Project Nata " 在游戏界内开包可一个全新的领域。

"Project Nata" 将超越所有以往的主 和范畴 拥有情人的性能和液畅迅速的 反应度和精确度,,这里面包含有很多的 高科技要素、人从意识到做出反应都有 一个延迟时间、用控制器的话将使得这 个延迟大幅延长。大脑发出指令 身体 直接升鉛做出相应的动作,对于玩家来 说文更是一个能深入体涨游戏魅力的 □文 七網



## Wii《生化危机编年史》汉化版



BARRESS CHIMESE

近期AGIL各数大作的汉化项目在各个汉化小组的努力工作中开始制作了。尽 管就传统游戏大作的数量而言,Wir上值得汉化的作品其实并不多,但仍有不 少值得期待的作品。例如07年CAPCOM在其上发售的〈生化危机 安布雷拉编年 史》、虽然本作是以第一人称射击的类型出现。但是其作品跨越的时间比较长。 许多系列作品中的事件和人物都被收录,因此也是粉丝们比较喜爱的。特别是本 他虽然实际游玩中对语言的要求非常小,但是其时带的事典中有大量对系列人物 和秘密事件的文字描述。据悉、本作是由星组负责汉化,并且已经进入内测阶 段、相信用不了多久就会发布较成熟的版本了。



## **EXPRESS CHINESE**



### 近日台湾常尼娱 乐的代理讯源公司公 布了9月份预定发售

的PS3游戏清单、首 CIFE BUB 2009 09 09 WE 先是〈小小大星球完 粹語》与现今的版本并没有差别。但是在完整版中追加了下载素材以及15道 1首加关卡。《小小大星球完整成》预定于9月9日发售,暂定售价为1300新台 币。而万众期待的大作《神秘海域2 纵横四海》中英文合版将于10月13日 发锋预定、暂定物价1850新台币。

(小小大星球)是PS3上 款创意十足的作品,如果仅仅是玩游戏中原 本的那些关卡的话,你是无法真正领会到本作的乐趣的,本作最有意思的地 方就在于自己去原创出各种各样的角色和关卡来,目前许多玩家制作的角色 和关卡都非常糟彩,不可错过。而《神秘海域2》在今年63上的评价也相当 之高,再加上都是官方中文版,确实值得期待。

文字翻译部分完成了,并不代表整个汉化工作就可以收 尾、事实上要做的事情还有很多。

例如繁体中文不但字数和悉警多,形状又比日文的汉字 复杂许多、主机的内存经常因此而接近爆满。当然,无论是 PSP或PS3都預先配备了充足的内存,可是运行游戏时能分 配给空型使用的内存是由各游戏的程序决定的。如果不能抑 制在最低限度,并把内存容量分配给其他部分。便无法表现 美丽的图像或建造精密的游戏引擎,因此字型通常只能分到 很小的一部分。日文的假名或是英文字母在画面上即使缩小 也大致能读得出来。可是中文就不行了。太小时马上会看到 片海黑。怎么避免太大并吃掉太多内存, 直是个比较麻 烦的问题。

例如PSP第 數中文化游戏(天地之门)便因为日文字 型非常地小而让汉化团队很担心,于是在首度看见且清晰显 r时,他们甚至高兴地拖着机器,不管是在上班时间,到处 金给每个人去炫耀

此外,改行 与缺字的调整也 是一大难题, 中 文有时会需要变 更大小以能明新 显示、但变大后 当然银行能收录



的字数会缩短,也容易因为程序的设定而出现字跑出框格或 缺字的现象。例如GT中文化时,车厂的名字常会因程序调 整而突然断行,运气不好的时候、"TOYOTA"这名字只有 被留在上一行,结果其名字就像是变成了"OYOTA" 最后哪怕是程序设计师或图像设计,看不懂中文也都得认命 地一起来除错。

翻译后的文章跟角色的动作以及剧情等是否吻合是测试 过程中悬糯要注意的地方。为实现跟日本或欧美的同步发 售,汉化团队的人员多半得从开发原版的途中即开始翻译。 甚至也有仍不了解状况即必须翻译的部分,结果这些部得靠 险错测试时自己游玩并自己修正。

另外像字数限制以及程序的动作测试等都屬负责范围。郑 些全球同时发售的中文游戏,对玩家来说是非常过瘾又高 兴的享受,对汉化人员却是种超级折磨。不但要克服时差问 题, 日以排夜地半上限日本、晚上跟欧美测试, 又需要动员 以人海战术才能多地测试多人流线的稳定性。为了能赶上同 时上市。有时候汉化人员们甚至需要住在公司连续熟夜,提 说有的时候为了赶和某款大作中文版能同时上市、甚至会数 个月都没有休息日和假期。

此外还需要跟负责开发的制作人频繁连络,即时掌握最 新状况、并与相关部署调整日程。只是、原成游戏的开发不 结束,中文化的作业自然无法遂行,不能以比原版游戏更短 的时间结束作业, 绝对是难以与其他区域同步发售的。 纵使 假目也从早到晚工作,汉化团队的成员们也总是成为被人抱 怨或受责骂的对象。

相较于上期的平静,这期PSP上连续发布了三款 汉化作品, 分别是由飞雪汉化组汉化的两款游戏(实 战相青嫂花花祭》和《凯蒂猫的快乐装饰》,以及由 "odsdsdsdf" 个人汉化的(初音朱来女敬手计划)。

《初音未来》这游戏原本在电脑上还是有着一定 人气的,这次PSP版自然也吸引了不少喜欢音乐游戏 的玩歌。这次的汉化版为部分汉化、内容包括游戏的

近其	PSP汉化湖	戏
游戏名称	汉化程度	又代组
实战怕资政花花祭	提本完善	1.智况化组
與希猫的快乐装饰	基本完善	飞雪汉化铝
transa a or to the several	30.6670.69	ordern amount of a CD (II)

主菜单以及各个界面进行汉化、但歌词方面则完全保 留日文内容。据悉之所以如此,是因为游戏歌词无法 汉化、所以只能采用日文字库、另外由于游戏自带的

字库叉少的可怜,所以错别字比较多



歌游戏汉化的并不

NDS上的RPG超大作《勇者斗恶龙9》已经发 售,其他作品为了避开这个"癌神" 纷纷绕开了7月 份的档案,而对于这样的超大作、估计很有可能出现 以往那种大作汉化的推车现象。不过这也只能看汉化 小组们如何去自行调和了,只希望最后的汉化完成品 不要为了赶时间而导致繁质低下就好。

本期发布的唯一一款NDS汉化游戏为(采配所 向》,这是一款以日本战国时期决定天下归属的最后 一战"关原之战"为背景题材的策略类游戏。玩家在 本作中作为西军统帅石田三成、率领诸多武将、谋士 与最强对手德川家康泣血疆场厮杀、糗开了 第江绝 日本历史、对后世影响深远的战斗史诗。这款游戏在 08年就已经发售了,不过由于种种原因,直到现在才 发布了 个很不完美的汉化版。

本作最早于2008年底开始汉化、但后来由于必

要的翻译人员数量问题一直未能得到解决,所以最后 只能宣布中上汉化。这个汉化版并不完全,汉化内容 包括游戏第一章与第二章(部分)的剧情和系统说明 文本、基本質長烂尾作品了。



采配所向 滋筹權帳徵时汉化委员会



8月日, 發有几天 / 全世界指人万众期待的 (何 物雅人3) 马上就要如约降临。 随着可家的期待声 浪高过一浪, 它方的 成戏情报 也一个接一个地往外 放, 能明益 用山的潮水 样, 势要将游戏发售前期变 成属于温人的游戏世界。

今次让海发售前特报的最终回、要为大家介绍的足 发上家以贴危 一步海火都市洛克克克 基理台)演录 斯等稳立之上基础中的主导 最级的 刺激的任务、最优秀的工会服务,还有最好的同样都在 这里。另外,新地图"本上" 以及隐藏在其中的水丘 像水无发的情况 也一样为大家放出。 口尖侧膝

## 🛂 引领线上猎人的案内所

## 等价交换的道具交换所

在這是交換所用。可以在安主人处选择列。 中间美的道具 用于特的物品与之交换 不过3 换的准果之



Tarket State Control of the Control

## 取得调和所需的素材屋

## 👺 委托调和的便利调和屋

## 并发新品的素材开发图

第9章 個外現場的的問題。東京逐進国際 全部展示可以降的的計畫。 中心開発認識。 日本原理 ( 第1章 本本の研究) ( 第1章 本の研究) (

## 找同伴一起狩猎的酒场

## \*\*吃饭喝酒找乐子的食场

## 沙漠之都中的斗技大会

THE RESERVE AND THE PROPERTY OF THE PROPERTY O

## 线上租借式的居住房间

THE AMERICAN PROPERTY OF THE P

## 强化生产装备的武器

## 之中潜藏的凶猛飞









**冰牙龙的咆哮会把猎人牢牢地裹在原地动弹不** 在最寒冷的土地上,能活下来的只有勇者。

于极寒的山中,山下还是相对比较安 可以烤肉磨磨刀做些狩猎准备。

## 推展东上的冰之霸主 立于极地顶点的冰牙龙

蛇立于永久冻土之额的, 是被称 作冰牙龙的白色飞龙、在这严寒冷酷 的环境中、怪物们都以独自的习性进 化着,衍生出与其他地域微然不同 的运动生态, 因为食物得少, 推捕食 为生的保物都有着极为高效的捕猎手 段,冰牙龙更是其中的佼佼者。

### 汇集猎人新作完整情报的最终回

截止到本期,有关〈怪物猎人3〉的前期报道就算全部介绍完 毕,官方发布的全部信息、我们都已经分在各期杂志中 毫无遗漏 地介绍给了大家。将这些东西综合起来,完全可以尽量大程度地下 解到新作所包含的内容。

孤岛大海中畅游的海龙、沙原戈壁中潜伏的土沙龙、火山熔岩 中横行的暴锤龙、两林沼泽中暗藏的灯鱼龙,以及这次冻土雪山中 傲视万物的冰牙龙,这些代表了各自生态地域的强大怪物向我们展 示了这款新作的全新面貌、纵观这平奇百态的重微世界、猎人们的 冒险即将踏入新的次元。

这次登陆Wi的新作,玩家们最关心的恐怕就是联机的侧腿。 因为不像PSP那样可以无障碍的便捷联机 ∧ 要进行多人组队布 猎的话, 需要运用 NF 上网管陆官方服务器进行线上游戏, 并支付 每月必须的月费才可在钱多人游戏、所需的手续相对比较繁琐、最 主要的,弄张国际信用卡是必须的条件。

## 售前紧急追加情法

临近截藉前官方再一次放出了《怪物猎人 3》的新情报。这是一个位于东土地图炉的新怪 统帅白色浓龙群的鸟龙首领 一般人极寒地 带的暗白色影子。这种集团行动的心型怪物无 是会给猎人带来不小的麻烦。这些小怪物会从 **白中吐出带有催眠效果的体液。接人一旦赚**意 中就会發騰倒去、相当麻烦的杂鱼。



极寒冻土中的杂鱼们 缠的小鬼



BOSS战中就怕運到 这些东西的是扰。

冰之世界顶点的冰牙龙

神圣的气息。常年 **动捕食**, 目击的案例 不多 与地居民符名 目的守护骑士 科文畏。冰牙龙属飞龙

GAME SOFTWARE 09 15 75 75 75

## 級關脫出

## 9时间9人9之扉

校格走定 容量未定

## 什么是命悬一线的生存游戏?





↑选择不同的人手环上的数字组像 就可以打开固定数字的门锁。

## 九人生死在呼吸之间

游戏中的9名主角,分别来自不同的地方是接受一个名字叫"ZERO"的神秘男子邀请(?),被强制绑架 衍这里来的。在禁闭的逆腿和死亡的威胁下,他们不得不参加这个名

为"Nonan Garne"的生存游戏,为 了逸出这个与世隔绝的地方而相互 帮助。游戏本身包括以文本为主的 小览部分和以玩家操作为主的解谜 部分、两者交替进行。



**走到一起的陌生人** 

サンタ すいかよ 野原がよ ……。 マ

↑网名Du "Santa" 的。少年 看上去比 主人公更强气一些。



↑在游戏中出现的9名角色, 无论年龄、职业、 经历都不同, 但是却因为 个未知的原因被神 秘男子ZERO强行绑架到这里。

←女主角(?) "紫"的本名其实叫"谐",看起来是个很柔弱的需要保护的女孩子。她旁边那个身材火爆的侧姐又是谁呢?

依靠同伴们的暗示

e a constituence

## 神秘邀请监禁九人 突破禁闭寻求生机

所谓"数字根"就是由一组数字相加、 只要得到的结果在2位数以上,就把各位 数字再次相加,重到得到一个小于10的 数为止。比如数字5、7、9相加等于21,之 后再把2701相加 得到803就是数字根。



1 起克服难关之后 伙伴的好感 度就会上升。接下来会发生什么?



内臓とかの模型がわかれてるぞ。これ 工夫すれば収れそうだ。▽ 1 在癌室中发现的人体标本模型,在闭锁隔绝的环境下显得异常诡异而恐怖。

一这个红发少女和穿吊带裤的 大块头又是何方神圣呢? 还有 许多避题尚未解开。

## 将文字冒险与动作解谜结合的悬疑生存游戏

请问一下, 打越先生过去一直在 别的公司、您是怎么进入ChunSoft公 司与石井先生共事的呢?

打腿 以前我就和ChunSoft合作过手机 版的(恐怖惊魂夜),当时就合作得 很愉快。那时候我还是一个自由职业 者,后来也就是在那时候受到了石井 先生的邀请 于是在一年半之前 我 辩讲入了ChunSoft公司。

能不能添一下本作的基本游戏部 分创作的概念呢?

利进行下去。另外随着游戏

打越 心前网上很流行"密室逃生"这 种网页游戏, 我们就以这个类型的游 戏为基础,再增加一些有深度的剧情。 像"为什么这些人会到这里来"、"囚 禁他们的场所究竟是什么地方"等等。

这些谜闭都将在剧情的发展中陆续得 到展现。还有就是随着剧情的推移, 我们可以了解各位角色所隐藏的过去 的故事,以及在突发杀人事件之后寻 找犯人,还有,整个事件的幕后主谋 到底思谁,这些谜闭都经过环环相扣 的推理被解开。

### - 角色设定请到西村老师, 真是有 点令人惊讶呢。

石井 我有个朋友说 也许可以拜托西 村老师接手这个游戏",于是我觉得。 就算不行也没什么损失,就抱着试试 看的 5 情去请她了。结果西村老师很 赛快地答应下来 这倒是我们始料来 及的。西村老师的工作十分繁重。不 但在个角色都制作了细腻的动画, 在

游戏里还有众多的剧情幽面、都是由 西村老师设计的。 -游戏中由3到5人组成队伍, 那么

逃不擅的人到最后会怎么样呢? 打越 在 个空间里有好几道门,留下

来的人可以继续组成队伍、打开其他 的们、两方的人马会再欠会合。之后 队伍可以重新组合,就可以继续往前 走了, 冒险也可以继续展开。

### 一九人一组的样子似乎很难控制。 果不是大貞命了?

打越 因为游戏系统会前接显示谁和谁 在一起组成的数字是多少、所以玩家 只要簡单地选择就可以了。我觉得游 戏的进行并不难, 放箕数学不好很顺 利地可以一直下去。

石井 黑然数字的出现患有规律的,但 是一直探索下去的话 财会觉得"怎 么这些人总是在一起 太可疑了" 威位就像在《恐怖惊魂卷》里寻找犯

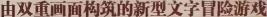
-在游戏里有没有打越先生所期待

的令玩家们惊喜的东西呢? 打越 这 点我很有自信, 我准备了许 多超越 (Ever 17) 的惊爆猛科, 希望 大家期待

石井 打起说过"只要玩过就会被震 搓、许多解述要索都是DS机能才能 实现的哦, 这些机关正在严阵以待,

大家准备好玩吧





亲身感受 下吧。

游戏的小说部分由文字冒险组成。游 的推进, 同伴之间的关系也会影响到后 戏的时候需要阅读在上下屏幕中显示的 面的剧情。不知这部作品会不会像(恐 文字,通过选择不同的分支 使剧情进 怖惊魂夜〉那样有数不清的奇怪结局 行下去。开启标有数字的门锁、也是选项 呢? 这种类型游戏的最大特色,就是游 戏中人物们的合运会随着玩家的选择而 >一。在开门的时候洗提的对象不同。在 过去之后产生的影响也会不 样。在标 发生变化。那么,在游戏中要达成9人全 有数字的另外一端, 一般来说都是密室 部成功脱出的完美结局,或者实现超级 之类的房间。而向谜题部分挑战的 震撼的皆杀结局,也成为玩家们探 求的目标 嗯、老实说,对后 部分就是"脱逃部分",在密室 里有许多在一发而动全身的机关。 种结局有兴趣的玩家比较特别 些 1)。总之还是在游戏发 有时候需要使用特定的道具才能 将这些机关解开, 使游戏顺 售的时候,由大家自己来







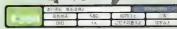


生的密闭房间里。环被周围,他看不到任何熟悉的景象。不过,他 注意到房门上用油漆写着直红的数字"5"。虽然被人囚禁在密室 他感到十分震惊。但是毫开始冷静地思考进脱的方法。他开 一个放着面具的神秘男子的面孔 湖疆来之前最后的记忆 他的脑海中。 提供在漳州回家的时候装备了似。 把做带到这里。在 他失去意识之前,这个男子是这样对他说的 "从现在开始。谁 九人生存。这是一场赌上你的 你玩一个游戏。Nanoa Same 生命的刺激的游戏



AME SOFTWARE





**异双手剑两种风格。** 



系统、角色升级财会得到相应的SP点数。 用以学习技能强化角色的能力, 而各种风



长微名有着多种效果, 将之附加到



←↑战斗会是游戏最重要的 个系统组



下的少女,对他像姐弟 样等切 到术高超、世岛



經初於公开的兩勇一枚声。《永恒終論》終于公开了第四名重要 轉致、清秀的画底,附端以實的水線,这位即Focenbell的女子包。 有的一切特征。她还是更更改拿主线的重要人等。也是主人公队伍和 的一员。她会在游戏中演舞怎样的故事呢?

## END SETERNITY

## 楚楚可人却异常坚韧的美少女



1 ·外表差差可入的Reanbo ,却拥有着惊人的战斗力,手枪、机枪、指 弹炮等各和大,兵器都异常精造 一点都不输给男人。 Baarbel 是在特殊情况下与众人相遇的 她的 出现对故事的发展产生了非常大的影响。身上隐藏 普若随若愈的谜团 她的身份到底是什么对于主 人公 行来说,Roanbel 更像是女主角般的存在, 不管是生活还是战斗,她都有若不可或缺的作用。



名为巴泽鲁的最后避难所 冒险篇章由此开始

> 条约日數台及生在一座签为已。 条约人工造就落内。主人公一行或冒险 稳在培内身模行动。除了会发主务种各 模构主线则情外,还有量很多体制任务 等特历家支机行。这丰础是分似于塔各 位的支线任务,所多环已发起出种类各 定的委托,选择接受即可求他们进行期





|人们亲手倒造出来的!!

在村里居住的少年布兰德迎来了自己的生日。 今天也是他第一次前往城里,并且即将被承认为大人的日子。 然而当他寻访城堡的时候。 国王正因公主被北方的魔女拐走而烦恼着……

ファイナルファンタジー外伝

最近SE公布了 款NDS平台的角色扮 海游戏 (光之4战士最终幻想外传)。从 名字就可以看出来、本作为最终幻想系 列的外传性质作品。负责开发本作的是 由曾经制作了DS版移植作品《最终幻想 3》和〈最终幻想4〉的开发人员、考虑 两个移植质作品的要质相当之高。

因此即便本作只 我们期待的。

据悉,本作是以"将过去时代的RPG 以目前的筋技术创造出最新表现"为主题。 描述了水晶、发等等幻想题材的经典RPG 游戏。此外, 本作还将在转职系统、纸娃 **姓系统中加入在多新的要素。** □文/北斗

传说中的光之四战士登场 揭开那段神奇之旅

> 议次的转能系统采用了类似用 罗斯方块那样的组合法、玩家需要 将不同技能对应的方块进行组合。 战斗中可用触笔直接发动技能。



↑游戏委开始的剧情, 国王为4 《总是察改洛斯相纤付给、P孩?





从上图来看 本作的战斗画面应该不是传统 的两面对战,而是多少有些9445度角的样子。 ·看来在主角所生活的国度里 男孩子只要 到了14岁就已经标志着长大成人。



## 用专门的"皇冠



秦夏黄生对应的"皇帝 就是实常,就能够着便吃加 **《进行美观。**《前巴公开的 美家重短所对应的家业分别有 **東孝、黒度寺、姚**人、新士



**美职业传统压的整理**,不同代 职业能装备的物品也不同



有級

本作将是一飲幻想风格浓厚的湖 戏,由近乎于小人画似的图像来表现。 原本系列中常见的中世纪风格要索也会 以现代的形式重新制作而再现, 包括街 道、迷宫等等。此外还会引入时间的流 逝以及白天与夜晚的切换, 进入照暗的 速宫还必须要有火把才行, 卓常同伴们 也都会直接跟随在主角的行进队列中表





\* 习惯了传统的EF精致画面,这次的突然转变不知大 家能否习惯呢?



## 称"骏足雷帝"的雄壮怪物

的部分可以實際强大的电流。施展出强大的功 主無機能的關係的資本要量。 难道在斗篷的是 看来要战胜它的话,必须多人协作才行。

上者生的狂神细胞在获得了一定的能量 就可以转换成吞噬状态,玩家在战斗中获得的特殊政 击子弹除了可以用于枪型态的攻击之外,还可以转变 到同一名伙伴身上,进一步增强成力

## 

是最吸引他们的系列。不知是否看 中了这类游戏巨大的商业利润,现在 Bandal Nameo Gamest太在尝试制作 款类似的联机对战游戏。这部名为〈粤 神者) (God Eater) 的作品将于 2009 物为主题。游戏收录100种以上的丰富 支持Ad Hoc模式无线网络4人连 线合作,向《怪物猎人》挑战。

游戏以近未来的地球为背景

**月到处肆虐,使得地球陷入一片荒芜** 有人放弃抵抗转而祈求上茶,有人观是 现的5名角色性格各异,使用的武器却 样的。整个游戏更强调团体配合 而且对动作操作要求很高。



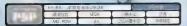


## 字 所有廣物·

## 魔幻与科学结合的武器"神机"

"检"与"指食者"等3种各具特色的型态。战斗中只要用。 个按键就可以随时切换。游戏的最大特色在于让武器吃棒怪物来夺取 肾物能力的"抽食"系统。当神机切换为排食型态时 所连接的狂舞 神灵细胞会变化成血盆大口的模样,以撕咬的方式来攻定怪物。当成 助防捕怪物之后,就会进入"神机解放从态",攻击威力与行动速度 大幅提升,还可以在 定时间内施展两段跳与蓄刺攻击等行动、并可 莎得怪物拥有的特殊攻击子弹。





## 用你的智慧言造最强级队! 球会创造最新作蜚陆PSP

。 经营业收银东部方主要每些的整在模型取收(或证据取业球会检查)的最新 你有今年帐事推出,而且对应平台是PSP生机,对于国政企介系列又拥有小P的 玩意来说。这一词总是是太好了。本作朱那月全新的制作理念,并且针对PSP站 机能提行了忧化。玩意们与公务而就发水安安管动化原中,节省了大量该值的时 间 利用品D HOC功能。可以实现无规LAN对战。同时本件也也保留了系列传统 的简体。让政策们先为是受到"非会乱者"的最为。

和L前各代 样, 加索引任密建中前澳薯排制领置着但角色。集场自己的疑 各参加目本的规划在 通话提展销售的地理构能力使由一个下的床伍在进布 是原物到强化、最后费上规划理的背影。本件规则引强资格地方、效量等 经 實施的规划证券之外, 也以次规型理中等的经的联队或自己目下。全日本 几度值的22度设施协议实验的人类等。 计联机等等模型设施设施自己规则 点,综合等于目标等都与现实当中 致。对于每天在电视划到是指导的玩家来 证。成样的设定服务具要人时则引力, 日本定期件的财政程序是符号中, 不知 也太荣是否有自由提供的经常呢。 民族家 聚卷在院旅客等 1 几文像子



# ### (Fig. 64) | ### (Fig. 64)

## 深全的经营与选手的交涉更加细致化



## 全日本32支球队全收录!



1 这些J联盟中的球队是〈球会〉玩家们梦寐心求的。



、综合的主理面和以前差不多 还 是以球队办公室为主体 用各种图 标来每次各种选项。

 著名的日籍外園联员, 都主要 历山德罗也在蔣政中登場。这次你 存在游戏中面对众多的实名联星。 感觉自然比众前不同。

u熟悉的球员一起 器强球队 目标前进

本作的开发概念是"将《球会包造》继续"球会 创造'化"。这究竟是什么意思呢? 我们将向游戏制 

### 开发概念的含义

请你说一说,什么是"将《球会创造》继续"球 会创造!化"?

山田理一郎、以下、山田)这是模仿前日本代表队的 数练鼻西姆先生说过的"将日本队继续日本化"而提 出的设计概念、算是本作的关键字吧。说得简单一点 就是實新审视《球会创造》这部作品,把"真正照 "要的东西"和"不需要的东西"理清、之后展开制 作。我们道循广大玩家的意见、把(球会创造)中最 受欢迎的部分保留下来。因为这是正统作品的第6 部,所以一开始的时候我们就很重视游戏的制作。 -那么,能否具体说一说怎么制作呢?

山田 比方说,如果太重视游戏中的演出部分,那么游 戏的时间就会拉长、游戏的节奏也会被拖慢。其实节 秦不是更重要的一部分吗? 为了做出让玩家们玩起来 感觉更舒服、更亲切的作品、我们对游戏的要靠进行 7 次审视。

----因为可以安装到记忆榫中。所以游戏节奏应该没 什么问题吧。

山田 是的。其实我们的设计可以保证"就是不安装也 可以顺利进行游戏",所以游戏的节奏方面不会有什 么问题,这次我们在提升游戏节奏方面从根本的地方 着手, 请大家放心期待。

### 制作时兴的游戏

能够玩到实名登录的球队,也是"《球会创造》 的'球会创造'化"中的 环吗?

山田 本作的另一个制作概念就是"制作符合当今流行 趋势的时兴的游戏"。在。联盟刚起步的时候球队数 目比较少,因此我们可以增加许多虚构的球队,让玩 家在自己的城市组织、联盟的队伍。现在J1和J2一 共有36个球队了,更多的玩家所居住的城市是有球 队的,肯定会有玩家想在游戏里也支持自己本地的队 伍吧。我们考虑到,如果做不到可以打动玩家的作 品、前依不出直上的。联盟游戏、所以我们让玩家们 有更多机会使用实名的球队来玩。另外,还有"J 联盟缩精亚洲之后与世界级劲旅对决"这样的舞台存 在。过去这只是梦想,现在却已经是现实了。我们也 在考虑 以后把什么样的梦想带给玩家们。进军世界 之后, 我们该做什么了呢? 我们把这部分作为附加要 膏放在游戏中, 争取做出一部既符合流行节奏又充满 梦想的(谢会创造)。

那么在初期选择。避烦或命的时候,最早的一批 选手是什么风格呢?

山田 要使用每个球会现有的资金、与现在的选手签订 契约。至于初期有多少钱,这个还有探讨中,不过我 们保证初期的资金足够把选手们留下来。

一不同的球队,初期的条件也不同吗?

山田 是的, 不同的球队起点不一样, 初期建立的目标 也不一样。比方说,如果球队一开始的实力就很强。 那么就要以由军世界作为目标、强队就篡取得了。联 盟忧胜也不会有什么特别的剧情发生。对于在J联盟 里多次取得优胜的队来说, 夺得联盟冠军不是目的, 只是一个中继点。当然了、就算选择强队、也不是轻 经松松就修打下来的, 获得乐趣之前总要吃点苦味。

### 为实现改善而改变

本作的转会系统和强化方面会有什么变动呢? 山田 转会有完全转会和租借转会的区别,这一点和5 代是 样的。不过这次通过租借转会取得的选手,可 以在期满之后续约而成为正式转会的球员。租借转会 成为 种更加微粒的策略系统。与此同时被方的球员 转分到其他球队也变得更加容易。也就是说我方的人 可能会被更容易地被对手撬走。此外转会金还可以分 期付款、整个人事系统使选手的转会变得更加主动。

那么请问"选手觉醒"这是什么样的系统呢? 山田 关于这点在以后会有详细介绍的。这个是为了解 决过去的(球会创造)遗留问题想出的要素。以往 (球会创造)中选手的能力极限非常固定,能力限界 较低的选手,就算经过培育也无法参加世界级的比

赛。不过这次使用了这么多。联盟的实名选手,要是 不能在世界中比赛的话就没意思了。"选手觉醒"是 为了打破这种局面而设计出来的新系统,对于向队员 投入感情较多的玩家来说。这个系统是很有回报的。 -5代中取消的"亮点演出"会重新起用吗? 山田当然会有了。在特写的动作预告和亮点演出结合

## 的附续、整个比赛的智慧会变得相当热烈哦。 竞争对手由自己决定

——在这里想顺便问下,这次有对手球会的设定吗? 山田 本作会在游戏开始时由玩家洗涤对手的球队。 ——会有順创的对手球会吗?

山田 如果你开始的时候选择原创球队、那么同时也会 出现一个原创的对手球队作为候补。你可以选择它。 也可以选择已经存在的缺队。

-对手球会的相关事件也会有的了?

山田 是嗬。不过我们希望做得和以往不同一些。 -其他事件也会有所变更吗?

山田 在现实世界想盖 个足球场的话,就必须依靠 有关部门的力量吧。我们在游戏中设计了类似的事 件。想扩建球场和球会大楼的时候、像县知事(县 长,这样的行政长官就会出现。在游戏中每4年有一 次选举,如果球会发展不错,县长就会忘了拉选源而

支持兴建球场。 情间实名选手会采用什么时期的资料呢? 山田 日前不确定、因为很多人可能要转会、笑)。我

## 们相等到最后把最新的资料用在游戏里。

起用奥西姆的理由

——最后能说一说,为什么要让奥西姆先生在游戏中 25+2 ac o

山田 我是无论如何都想他登场,这就是最大的理由 (笑)。在日本队逐渐取得进步的时候,他却因为键 废原因意外离开, 我感到很失落。虽然我并非要刻意 弥补餘餘, 但是转还是希望他能够出现在J联盟的赞 台上。他的每一句话都能打动球迷们,所以我希望让 他的话语在游戏中出现。

> CAP 中海 PK 返過

LCK 衍野

FK 初野

OK 1284

### 在招兵工作完成后, 对已经加入球队 就是这些球员具备的潜力。如果能够用合 的选手进行培养也是相当重要的工作。毕 **虚约方式讲行激励、这些联员就会在训练** 竟球员的能力是一方面,如果不能适当地 和比容当中出现"觉醒"的情况,身上隐 藏的潜能被激发出来。这样即使是平时看 加以诱导,那么他们离成为足球巨星的梦

想的距离只能越拉越大。本作在培育球员 的时候增加了"选手觉醒"系统,每个球 员的状态栏下方会有一个特殊的"觉醒指 数" [Awakening Point], 说得直白一点

上去一般般的球员, 也有可能爆发出极好 的状态。如果这样的球员在场上多几个的 话 战胜强大的对手不得是梦想。把你手 下队员的帮助通通发掘出来吧



ノコンを変更することができます。 ↑游戏的经营部分是重点。在带出强队取得成绩之 后,就可以拉来更多的赞助,改善训练比赛设施 建场也可以扩建成日本乃至世界 流的水平。

1 比赛的时候以这种方式进行布阵,在正常比赛的时候会以 2D的手法表现出来,但是当出现进球机会的时候, 验可以 出现特写镜头了。比赛的节奏很快 毫无拖沓的感觉

· 比赛的基本方式是 群人在场上来回移动 但是在出现比 较精彩的部分的时候 就会有这样的特写出现。整个比赛的 动吸体是很容出的。

与现实交错的J联盟经营 本第一强队向世界进军!



《侍魂 闪》是去年街机版同名作品 的XBOX360移植版。是初本作是为庆祝 《待藏》系列诞生15周年而推出的作品。 登场的角色有24人,其中11人为全新角 色。《傍魂 闪》保留了系列中拥有一击 必杀威力的"大斩", 3D化游戏方式实 现了角色在3D空间中纵横无尽、自由角 在的攻击,并增加全新的"弹"系统。实 现攻防双方的形式逆转。本作还有危机状 态下的一发逆转技"一闪"的存在,面"馈 怒爆发"则可以使角色的攻击力和发动技能 增加。彻机服获得的不销反响也是这次960 移植版推出的一大原因。 □文/北ዻ

## 追求刀剑格斗极意的侍魂能否翻身?

因为早期的格斗都是徒手格斗 型的, SNK有鉴于此于上个世纪90年 化年推出了武器格斗的侍魂系列,推 出后立马广受好评。而第一部作品, 也就是1994年的、侍魂2 勒王丸地 就变,更是让人物不绝口。 直畅连贯 的动作 残酷带劲的厮杀,还有那些 原亮的超必杀技 尤其是霸王丸那可 帕的 封神斩"让人百玩不厌。

近几年来侍遇随着SNK似乎也 己开始没落、人气也远较当年低了 太宪。之前360版的复制作品《侍魂 新王丸地狱变) 销量 般, 不知 本作铁局会如何。

> · 本作当初是作为SNK旗下楷 斗游戏3D化三速发作品中的 一款,360級預定年內推出。



作性。不需高超的技术、玩意均可享受到其中的爽快感及乐趣。

4+ 12 17 8			
4000	SNKPLAYWORE	网络多定	8.4
DVD	2	,	B 52.00



选维的瞬间便 爆发出耀眼的 火花,这也是

**将灵魂就绝沿崖的人们**,为了向

多之一发售。在地域中,元家特控制三名模 一种元之力的主人公司法国军进行战斗,而 **30. 就是玩家能够强强调整** 到情设定上来看,颇有些反而角色的味道

## 浩荡的不死军团





## 发动大范围技能

改可以大范围将《人变成像 一,但是需要消耗相应的 能量,类似无双技。



战斗类似无双

得根据情况采取对应战术

> \$2009 KOEI TECMO All Rights Reserved 2009 SNKplaymore All Hights Reserved



过去地珠管发生到好几次的世界大 放、在历史上等为"她dxix》",经历这 抵现免之后的数次使源率成人类学产而功 但此一个代次要永久的世界统一和均顺年 了。为了不明显行图发工间的争斗。地址 的的甲号未来世纪 FC,的诞生。虽然 满路一篇家之 明为以举 但是并不代发战 中的人类分量及 人生于企业来长

大騷响,最后以跨越國境限氣而携手合作的高达斗工们的努力该事件才歷發获 作的高达斗工们的努力该事件才歷發获 時至今日,F.C.61年,世界正 享受这个这一难得的智短和平的的光、 人们发现一场空前绝后的巨大危机即将 降临地球

武斗会"上爆发了人称"恶魔高达事件"

以上就是这次的∜n版机或最新作"N EO"中的前情概要,而一场新的铁血机器 人之间的炒金酚将兵次打到。 □文付斗

## FC60年在身为国际竞技的"高达 机战最新作響录Wii





\* 迄今为止 也只有兜甲、和他所驾驶 的魔神Z是历代机战系列作品中、惟 个全勤的特例了。 一学 / 沒有與他外,但如此的不 致 也是本作的 人物任,使实的角度以及两 沒如可由也要。 再次采用3D地區 和建宁方位的天长

## 

,机体单位可在圆弧形的区域内 360度自由移动,移动操作是用控 制器的移动锁来直接移动上过去。



这样才需要作成 JDL 的想法 在 看过地图后就会有。原来 这次的地图构建与以往下去





## 绕过障碍物的直击

»以住的(超级机器人大战)作品 都是办2D方式进行制作。这次则 合用了超级机器人大战GC中的部 为技术来制作本等数据。



# CALLING

作为因式器 係电影的经典作品。 《咒怨》可谓让人 耳然能洋了。而表 近KONAMI发布的 一數恐續等级 也是一般。 他的作品。

	1 46 Au	An Mar P + 4		
1	<b>网络园</b> 化	KONAMI	0.88 %	1125
	20.0		100	-

本作名为《CALLIN3 黑色来电》,由 +LDSON负责实际开发,KONAM负责代理 定行。 游戏量架平台为Wii. 发售封闭目 前级速率等增加。 整定为2010年的早 差时候。 游戏的故事背景差于一个都市 同处传说。 有一点集似于网络板的《好 悉多,通过进入该网站、使用者可以接收 到来自"漂渊"的电话、并互进入到城际 为"境界"的来世的地球边境、故事的大 部分事件应该就是在这里发生故事。从目 前公布的国家来看、本作将是一款 典型 的日式风格恐怖游戏。□□文/北半



## 参加活动时可能

本作是由复数角色的现点来 描绘这个故事的一句对像思。脑 着一步步舞开"境界"内的 谜。不同的人物间会出现交替。 循环更演屡次的选,



一张各种效应。 西林斯林斯倫里 这對具塊仍全主和或由主角。 面对凶恶的東到 一股全事件,是構改由主角對放展 面數數份持全量GAME OVER

你能选择的只有进

## 一切恐怖的根源,都来源于那个网站 神秘网站「黑之页」,进入后演 个"黑之页"即天室内了~~~

特秘网络"黑之页",进入后通 京和只会显示一片黑色的背景还有一 计数部市场网站。偶然们 亦成个网站时会流入刻它的需反面 通 缓阳进入这个网站明天室的人会 交到来自深渊的来见,从此永远得很

多人受这个传言级引,而被警摸在这

本作采用的是第一人称例成, 更是以手机作为游戏进行和世界特殊 的文键道具。实际游戏的时候,例 fernote于都会被模拟成玩家的手机 高广于规率模数划模种表统讲话。等 起来游戏是准备借用声音元素采调为。 示案的奏张心语

## 你可能不知能不知能不知道的Dragon Quest

## 音后的秘密大公开

THE PROPERTY OF THE PERSON OF A Millian Blood of the Con-





是源于这部作品。这些最初源自西式RPG的 设计概念经过改良之后。就成为DQ的主要系 统,很多概念一直沿用至今。堀井雄二谈到 DQ的设计时说: "在那个时代, RPG操作生 硬艰深难懂。我想把这个类型的游戏设计得 更加友好一些,这样就有更多玩家接受。 简化改良之后的DO在日本成为人人得而玩之 的超人气游戏, 真是一大成就。

## 标准设名究竟从何而来

## 铁三角的结成源自侦探游戏?

很多人都知道, DQ系列制作团队最重要的核心人物 剧本堀井雄二、作曲 杉山浩一和美工鸟山明是历代都不可缺少的"铁 角"组合。其中杉山先生从60年 代末开始就成为作曲家,而鸟山明更不用说了,早在DQ出现之前,他就已经凭借 着《阿拉蒂》和《龙珠》走红日本、进而声名传到中国、许多玩家也是因为冲着 他的角色设计才开始玩DQ的。堀井雄 相对来说 P

没名 些,但是他本人作为 个游戏剧本作家,曾 经创作过《轻井添诱拐案内》、《港口镇连续杀人 事件〉等AVG游戏的剧本。当时〈港口镇连续杀人 事件)作为文字游戏在日本引起赛动,杉上浩一在 看过这个游戏之后给Enx寄去一张评论游戏的明信 片,Enx利用这个机会邀请他为新作《勇者斗恶龙》 作曲, 而堀井雄二也通过(少年JUMP)找到鸟山 明,请他为DQ设计角色。就这样、名传后世的铁 三角组合结成了。



↑杉山先生的作品以CD形式出版。

## 人生充满意外的堀井雄二

世列禄井雄二、 我们不得不看新新新说位大师的人生历程。其实他,时候的理想并不是作家。 而暴挫师 成步举? 到了中华的时候又担当漫画家,平时我们所说的"常立志"说的久概就 是他这样的孩子。不过他挺有出息的,高考之后上的是早稻田大学第一文学都,在上学期间就开 始撰稿。不过天炉英才 他在大四那年期廊托出了车锅,内脏破裂差点死掉,结果休养了2年。人 学上了6年才毕业。到1981年,他在27岁的时候加入了著名漫画家小池 夫举办的漫画培训班 第 生期學生 ) 在整理资料的时候开始接触电脑、随后开始自己编写程序 制作小游戏、在Enix召开 软件制作大寨的时候室自己的作品参赛 结果获得了一个

等奖、赚使还认识了后来成立ChunSoft的中村允一。之后他 † 堪井先生在日本的观界形 得的成就在当今的游戏制作

利用自己在。UMP当记者的机会结识了岛 Li明 于是DO就诞生了。堀井雄 成为 日本最出名的游戏制作人、所心说人生 充满了意外。 顺便 提, 和埏并雄 起上过漫画塔让班的同学有两位大家熟 悉的漫画家 高桥留美子和原哲夫。 人出自 位师父 ]下,但是风格完全不 样,不知道这算不算龙生九子的写照。

说他DO系列主人公最大的特点,除了 勇者"之 外,估计玩家们印象最深的就是这些主角们在游戏里既 没有固定名字也没有固定个性的表演了。DQ的战斗是 丰涩角的,而主人公在和别人对话的时候也一直充当着 只听不说的哑巴角色,从1代开始到9代几乎没有变过。除 了作为同作的角色在游戏里有一些对白之外 DQ的主 角始终保持着沉默寡言的特征。不过这可能也是最让玩 家产生代入房的地方 没有件格就是万能性格,无论是 谁。玩的时候都会把自

己当成丰人公。与沉默 的主人公相比, DQ同伴

↑系列的主角都不会说话?

们的率富个性 3代9代 除外)也是游戏的一大 特色, 主角和同件们的 对话也经常使玩家们得 到。」的惊喜。

人中也算得上伟大了。

## 曾经很邪恶的ENIX?

大家都知道Enix在80年代是以制 作RPG游戏出名的公司,但是在DQ推 出之前,它却以制作文字冒险类的游 戏为主。刚才提到的〈潜口镇连续杀 人事件〉和〈轻井泽诱拐案内〉就是 Enix的名作,在当时人气还很高(碰巧 都是堀井雄二的作品)。但是很少有 人知道 "Enix在进军FC之前就在PC上 开发了许多作品,其中不乏一些内容 不健康的糖糕作品。像1983年在PC-



6001上推出的(萝莉塔综合症)(ロリータ・シンドロ ム 内容就不多说了,基本上算是一个邪恶+残虐的鬼畜级游戏。因 为当时日本还没有软件制作伦理协会这样的组织,所以游戏里的 18禁内容根本就没人管。而在当时制作这样游戏的公司还不只 Enix一家、光荣、Square也在生产鄂思游戏的名单之内。现在成 人游戏基本上只在PC上推出,而上述各大曾经下水的游戏公司们 也纷纷洗白,成为今日的全年龄游戏制作厂。和当年的Enix比起 来,什么脱核魔、硫酸脸、绒绒都得靠边站。你打擦边球算啥 人家这些前辈们当年可都是出界之王啊。

## 一开始就跨平台的神作?

DOA R本就是国民游戏的象征、出在哪 台主机上就可以使这部主机的销量噌噌地网 上长, 因此每当主机更新换代的时候, 各大 硬件商都抢着把En x (SE)往自己的阵管里 拉,巴不得它把DQ出在自己的主机上,这才 有了所谓"头顶青天"的业界传闻。直到今 天, DQ的新作都是只在一部主机上首发, N 年之后才移植到其他机种。但是,在当初 En x制作DQ1代的时候,因为不知道游戏销



景会如何、也就没有考虑过独占问题。在1988年,DQ就推出了MSX和MSX2的影 本。MSX是当时的一种萎碎性电脑,著名的(合金装备)初代作品就是出在MSX2 上的。到了DQ2发售的时候,En x还是走的跨平台路线,除了FC之外也制作了 MSX/MSX2的版本。其中MSX版的DQ2还有一个特殊的复活咒文、输入之后可以 在记录的时候看到"あぶないみずぎ (危险泳装)"的图片,虽然在当时也算是 喷血级的画面,可惜不是鸟山明画的。不过,DQ跨平台仅仅限于最初2代。自从 2代人气爆发之后,

Enx就坚定地走单一 主机路线了。

## 欧美的Dragon Quest在2003年诞生?

亚洲玩家说到(勇者4恶龙),总是先想到 "DQ" 这个缩写,随后是 "Dragon Quest" 的全 名。但是如果在2003以前的欧美地区,就算是对日 式RPG知道 些的玩家, 听到Dragon Quest这个名 字也不太容易想起这个系列。因为这个游戏当初在 欧美并不叫Dragon Quest, 而是叫作Dragon Warnor(龙之勇士)。就像《生化危机》系列在欧 美不叫Bo Hazard而是叫Resident Evil 样、《勇者 斗恶龙》 开始在西方也是因为 "DragonQuest" 这 个游戏名已经被 家名叫SPI的公司注册,用来生产 桌上RPG游戏、所以不得已才采用Dragon Warr or



这个名字的。其实这个DO和En x的DO还是有区别。 † DOS和本美国和欧洲原来 - 直振叫 的,中间少一个空格。但是商标专利权是不管你有 Dragon Warnor, 直到7代都是这样。 没有空格的,仿制商标尚且违法,何况这种一字不差只是多了一个空格的呢? 作为报复, SP的继承者TSR在日本普及《龙与地下城》和"DragonQuest"的时候也遇到了版权问题。 被Enac性了麻烦。结果这个被日本人认为是智雄的DragonQuest桌而游戏从来没有进入日本。到 了2003年、Square Enix终于可以在美国注册Dragon Quest的商标,从8代开始,DQ系列在 全世界的译名全部统一为Dragon Quest。

## DQ为何在欧美人气惨淡? 与同为日式RPG双键之一的FF系列相比、虽然DQ系列相

早就推出了海外版(DW系列),但是始终没有太高的人气。 不像FF系列从7代开始就全球销量五百万那么走缸。我们看 看DQ系列在日本和欧美的首发销量

DE No. OF LANS.	-		1	-
勇者升恶龙1	N ntendo	150.75	50.Fi	200.5
勇者"+恶龙2	En.x	241.5	15.Fi	25675
勇者斗恶龙3	Enix	37775	10万	38775
两省斗总龙4	Enix	304,75	87)	31275
勇者斗恶龙7	Enex	41277	21.75	43375
明書~思龙8	Square En.x	368 F	12075	488.7

从中我们可以看出,1代因为是任天堂代理发行的作品、玩家 们还是冲着脖子去卖的,所以在美国也有50万的销量。但是从2代开



始,美国玩家表现出了对于DO 的抗拒。尽管DQ系列 -部比 一部做得更好,但是在美国的 销量却在急剧下清、最后SFC 的5代和6代干脆不出了。直到 DQM和7代的时候 这个系列 才回到了欧美玩家的面前。

## 谁说DQ不思进取

A Discourage to A Store

得多玩家抱怨, DQ系列最大的特征就是因循守 18、不思进取。其实也是挺冤枉的。实际上,每一 代的DQ和前代相比,都有着不小的改动。比如说最 初的一代,连下楼梯、和人说话选择方向都要用指 令、但是从2代开始,系统的界面就友好很多了。3 代的时候采用高自由度的伙伴自作系统、到4代原 加入了整场 5代并始有怪物同样,6代使用了装里 世界设定(注意和(宣静岭)的表原世界加以区分,, 7代增加了移民城镇,8代3,入了合成炼金要素,可 以说每一代DQ都在系统上做出了不小的改变。大概 是因为游戏在外观表现方面变化不大,所以很多对 DQ了解不多的玩家对这个系列有所抱怨。实际上 Enix (SE) 也是很想对这个系列作出大刀阔斧的改 动的。但是这么做的话势必会得罪大量固守传统的 玩家,所以到最后它不得不与现实妥协。这也是DQ 成为国民级游戏之后所背负的代价。正所谓人怕出 名猪怕壮,何况是只金猪呢。

## 美国人也对鸟山明感冒

说到DQ系列的人气,如果按照"铁三角"三人组各自分担一 份力量的话,那么作为美工设计主笔的鸟山明最起码也得有三分 之 的功劳。实际上,当初Enix通过堀井维二选中鸟山明这个画 家就是为了借助他在漫画界的人气来吸引玩家。当时正值〈龙珠〉 在日本大行其道的时代,无论日本还是中国的玩意们当时几乎都 在看鸟山明的漫画。所以对DQ这个游戏接受起来也比其他游戏容 易很多。话又说回来,DQ系列当初在美国难以流行,除了游戏本 身不大符合美国人的游戏理念这个最根本的原因之外,美国人对 于日本漫画的选择性无视也是一个重要的原因。不信的话我们看 看DQ1-4英版的封面就知道了,鸟大师的插画荡然无存,取而代 之的是美国的插画家按照歌美幻想风格绘制的写实的油画(说实话,这些插图的风格现在来看还



真是让人无语啊。怎么看都不可能是FC游戏的风格,与DQ的气氛也格格不入)。这也没有办法、 在那个时候美国人还不知道鸟山明是谁呢。而且当时FC游戏的美版封面都是这么奇怪,不信的话 可以参考〈洛克人〉系列的指图,绝对雷得你外焦里嫩。不过俗话说风水轮流转,到了90年代末 的时候,鸟山明的(龙珠)动画终于在欧美一下子红了起来,一时间美国和欧洲的小孩们都喜欢 用字比划着大喊"卡麦哈麦哈"、龟原气功)、与此同时SE又取得了DQ在欧美的商标注册权、于 是这个系列终于在西方扬眉吐气,虽然依旧比不上老对手FF,但是起码也让高鼻深目的洋人们体 会到了玩鸟山明风格游戏的乐趣。

NAME SOFTWARE OF 15

## 你对神作滿意吗?围绕《勇者斗恶龙9》的争议激烈展开!

## 109玩家集体辩论大会!

AANMAN TEANING THE RESERVE OF THE RE Control of the Contro

## \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* DQ适合在掌机上推出吗?

正方 从Enx8时代开始、DQ系列就准循着一个原则 必须出在普及量 最高的游戏主机上。MFC、SFC到PS、PS2都是这样。在2005年游 戏主机更新换代的时候,SE必须为下 代DQ的机种做出决定。在PS3 起步低迷、Xbox360在日本不受待见、Wilfi的途不明、PS2已经成为明 日蒙花的时代。 DS是它唯一可以选择的主机, 只有这样做才能保证 游戏的销量。所以, DQ9出在DS上是正确的。



作是闻所未闻的事情。如果说 DQ9的平台是在06年底决定的, 在当时SF无法判断当时电视主 机的前途、考虑到袋机量而决定 转到掌机平台的话, 那么它为什 ↑不管fr來1:原育不断來,最后 么不选择继续留在有一亿销量作 DQ9还是在DS上发售了。 为保证的PS2主机上呢? 而且就 實是DE年年底, Wi的销售额头已经得好了, 9代不洗理Wi 而10代又

反方 DQ系列在9代之前也遵循

着一个原则 首发必须出在电视

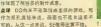
游戏主机上。掌机的DQ正统新

选择,充分暴露了SE不成熟的投机心态。 点评 DQ9在掌机上推出也算是创新了。有反对的声音是正常的。毕 意大部分DO玩家属于比较保守的类型、电视主机平台还是他们的最

爱。有这些想法的玩家还是期待W 上的10代吧。

点译 DO向来不是取悦画而派的游戏。而

有限的字节、采用3D与2D角色结合也是没 有办法的事情。但是SE确实把258MB的容 量用到了极致 游戏的世界十分广阔、该 有的剧情特写动画一点不少, 应该说, 本 作体现了相当多的制作或意。





↑这个画面在DS上水平已经很高了。

## 你是否赞同新采用的遇敌方式?

DQ9的游戏画面是否可以接受?

反方 最令人无法接受的就是DQ9的画面了 与8相比、角色的多边形数量少得可怜。

而且只有主角和一部分剧情相关的角色是真正的3D遊模,其他人都是2D的纸片 做

正方 明雷调敌的方式从DOMJ中就已经出现了。这种遇敌方式最大的好处就是可以 判断敌人的种类,对于打任务剧怪剧素材来说是十分有利的。另外一方面,在遇到不 想打的敌人的时候,只要绕着走就可以了,避免不必要的战斗,节省了许多时间,玩 室们玩游戏的效率也可以大大提高。

反方 对于暗雷遇敌派来说,这一代的遇敌方式实在是太不可接受了! 暗雷的最大 魅力在于不可知性, 如果在地图上显示数



↑地图上的敌人清晰可见 可以给玩家 提供更多的选择, 便干结级则實材。

反方 虽然DQ历代的故事都是以

A. B 会很大程度地降低游戏的乐趣。 直纏 也许正经派的研究会在遇救方式上 tr.较倾向过去暗雷的方式, 但是作为在DS 上推出的游戏,明雷遇敌可以照顾到更多

的新玩家、而且对玩家在找怪剧金钱、经 验值、素材方面帮助都很大。对于平时游 戏时间不多的掌机玩家来说,帮助确实很 大。因此可以说这是一个不错的改变,何 况还有DQM。的先例在那思。

关于游戏的故事性, 你怎么看?

## 连线的乐趣比单机模式大吗?

反方 DQ正统系列最重要的一点就是单机冒险。所有的同伴必须是由自己 控制的队伍。在战斗的时候,所有的指令由玩家一人下达,可以更好地协 调作战。连线对战充其量只是一种补充,算是吸引玩家的噱头。

正方 当初DQ9可是按照多人联机RPG的方向做的。最明显的就是 "しぐ き"这个要素的导入。如果不是为了Wi-Fi对战的话,为什么要导入表情 动作系统呢? 这个系统和游戏流程有关联的部分并不多。如果是大家用无 线\_AN的话,直接互相谈话就行了。所以说DQ改回以单机为主的模式真





话,也许还可以做得更出色。



正方 评心而论9代的故事性是不如前面几代那么强。但是我们要看到、9的 基本系统和3类似,都是一个主人公与一群自建的同样进行冒险。因此故事 也和3代一样,不太容易出现过多带个人感情色彩的东西。但是配角的表现 还算不错, 而且主线中的故事都是分别独立的, 基本上不会出现一个故事 结束不了其他故事就无法进行的卡关现象,这也是不错的。

点评 9代是重系统、轻剧情的 代。因此故事方面没有前面几代曲折也许 是事实。但是这个游戏也在重视系统的基础上把故事写得很不错了。

## 本作战斗部分是否让你满意

正方 这部游戏在战斗方面最大的 优点就是同伴的AI提高了。在不 使用指令的情况下, 自动战斗系 统会让战士们结合战斗时的实际 情况做出相应的动作。比方说武道 家在掌握了2段攻击之后,对付HP 高的敌人会优先使用2段攻击, 偿 侣等回复系角色在同伴血量不足的



时候会很自觉地补血,分寸都掌握得很好。

反方 本作的自动战斗Ai自然很高、相对来说敌人的智商就低了很多。一般 来说会使用辅助系咒文或特技的敌人,很少使用这些能力,如果在等级上 占优势。我方杀敌简直偷斩瓜切某一般,挑战性有所降低。

点停 等级升高之后敌人就显得到了,这是正常的。好在转职系统可以让 你随时以低等级的状态挑战敌人,如果嫌容易的话,就换个职业试试。

## 装备的实用和美观哪个更重要?

正方 按照一般玩家的游戏等摊,好的装备体现在使用价值上。而且以前历代 DQ的装备都不能外量,所以大家也没的选择,当然要选最实用的了,比如加 攻击力、防御力、敏捷度、HP、MP等等。一般来说,你拿给朋友们炫耀的 时候,主要看的自然也是装备的性能。还有 个问题,很多装备华而不实 也有 些装备卖相不好但是很实用,对追求效果的玩家来说,还是实用的装 条更有吸引力。

反方 作为一部可以把装备显示出来的游戏,各位玩家要懂得"人掌衣服马靠 鞍"的道理。性能固然要追求,但是装备也不要太难看才好。可惜本作單很 多漂亮装备华而不实 而一些使用装备又难看得很,所以怎么选择也成了问 题。对于有COS爱好的玩家来说,利用装备组合成以前熟悉的人物,也是一 件有意思的事。各种隐藏装备可以COSPLAY以前历代的角色、对于老玩家来 说,这些装备更吸引他们。

点揮 装备外显还真是一把双刃剑啊,Square Enix,你为什么不把高级装备做 得更好看一些呢? 多向阿游学学吧 ,你自己不是也做网游的么? )

## 你喜欢本作的转职系统吗?

正方 堪井雄二说DQ9值得你玩200个小时,实际上,如果要把所 有角色的职业技能点都刷满,200小时是远远不够的。在主线剧 情诵关, 角色练到99级之后, 达玛神殿会出现"转生"系统, 可 以让99级的角色回到1级重新修炼而保留技能点。这样下去只要 有足够的耐性、你可以把一个角色全部职业债务的技能点全部刷 激。 E. 说200/AB1, 2000小时都不见得够用啊

反方 超级 b 耗时间的技能点系统正是最讨厌的部分。在一开始角 色升级的时候技能点随着级别的提升而增加,从3P增加到6P。还 算不错,但是到了四五十级之后、每次升级的技能点就开始递减、 最后 次只能加2P, 而且是固定的每升2次级才能加一次点,这 明楞着就是在演兵玩家们宝贵的时间 再加上砍掉重练的转生系

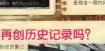
统配合,玩到DQ10发售都有可能。难道这是SE的阴谋? 点评 喜欢不喜欢这个职业技能系统就要看玩家个人的投入度高不

高了。无论喜欢还是讨厌这个系统的人都有自己的理由。不过DQ 系列向来注册玩家的投 入度, 所以追加了如此

多的游戏要素也是很正

† 转入上级职业需要完成特定的 任务,而且就往高级别修炼难度 就越大,得到的技能点也越少。

THE RESERVE



## 你如何看待游戏中的移动方式?

正方 DQ系列的地图向来都很大。在广阔的世 界中奔跑,是雷险者的浪漫。应该说跑步时候 的速度感是很不错的。而且如果你的技术好的 话, 也可以尽可能多地避开敌人, 一路跑到下 一个地点,这比走两步踩 发地雷好多了。 反方 游戏中的地图太大了, 有 些采集点器

要绕很记才能走到。另外得到船之后能够去的 地方还是有很多限制,直到 周目之后再经过

一段剧情才能自由来往于各地,有点晚了。 †在洞窟和迷宫中探险时速度比在外面快。 直译 DO9的移动比起2D时代确实快了很多,因为是明雷遇敌,所以跑起来可以一直不 间断,如果是急着赶往某个地点的话,也没有阻拦。从这 点来说也比8代好点。



反方 欧羊电视游戏玩家的游戏观念在很多年来一直变化不大。喜欢RPG的是少数、喜 欢日式RPG的更是少数。从以前几代DQ的销量来看,无论是当初的FC版还是现在的DS 重制版,在欧美的销量远远比不上日本、这次应该也不会有大的改变。

正方 \_EVEL6制作的游戏在全世界都得到了承认,这一点是不用质疑的。而DQ系列的 人气在海外近几年来也比过去增加很多,一方面,鸟山明的《龙珠》现在在海外的人气 高涨,喜欢鸟山明的欧美玩家也逐渐对DQ产生兴趣 另外 方面,最近DS版DQ在欧 姜的絲佛情况也比过去好了很多,所以我们是可以保持希望的。

占值 虽然目前需要DO在海外的影响远没有FF那么大,但是喜欢DO的欧美玩家还是在 逐年增多的。8代在欧美榘出了100万以上,这次也应该不会少。当然,海外版的推出也 是相当一段时间之后的事情了,少则半载,多则一年左右。

## DQ9的销量可能再创历史记录吗?

正方 截止到游戏发售一周为止,DQ9的出货量已 经高达300万份。按照这个速度和趋势,在本月之 内追平上一代的记录(368万)不是什么问题。而 且很有可能超过DQ系列的历史最高纪录——7代 的412万。因为是DS上的游戏、而日本的DS玩家 早已超过2000万,其中有400~500万人买DQ。不 是什么稀奇的事情。



反方 虽然目前的出货置是300万,但是这并不代 表出货已经被全部消化。到最后,本作的销量有可能达到400万,但是超过412万不是容易的 事。另外需要考虑的是日本的DS玩家有相当一部分不是传统玩家,指置他们支持DQ的市场也 不是很现实的事情。

点评 以目前的情况来看、DS的DQ9卖得相当不错,这也是系列的必然特色。考虑到DS的普 及量之大,在最后卖过400万应该不是大问题。现在日本的卖店 般估计DO9的销量 % 般也在 400 500万之间,看来日本人对于自己的国民级游戏是有信心的。另外,日本的电子游戏杂 法坚持给本作最高评价、在客观上也可以推动本作的销量。

## 今后DQ玩家群会扩大吗'

正方 首先,DS的玩家群有相当一部分是新玩家,他们在接 触DQ之后,会被这个系列的魅力所吸引。任天堂虽然在最 初推行DS的时候走的是健脑路线,但是其幕后的目的是夺 回过去失去的传统玩意群。在经过多年的努力之后,DS用 户成为日本最大的新一代电玩用户群,此时DQB的出现必 然会使更多的人加入到玩家的群体当中。

反方 从玩家们的反应来看,DQ9处于赞否两论的状态。不 满意DO9的玩家 保守派玩家,的意见还是有着相当大的 影响力的。就算这一代的销量此过去增加、如果因此而导致 对DQ不满的人增多,那么以后DQ玩家群是否能扩大还是一 个值得讨论的问题。还有一点,现在的单机玩家未必都会宴 欢DQ,到了下一代,游戏转到Wii上的时候,有没有足够的 玩家群支持还是一个未知数。

点评 玩家群在今后的扩大是SE追求的目标。有DQS的基础, 广大任天堂主机玩家在N年之后迎接WI版10代的到来的时 媒、我们希望可以看到更多玩DO的人。



## 狂野西部 牛死周盟





**游戏别击类游戏的玩家真是** 有相,总感觉有玩不完的射 **市游戏、在本作中开京投资** 西部中仔 运用左轮手枪、 榴弹地与机关枪等,来击毙对手。游戏的 整体素质一般 完全是图个新鲜葱。游戏 中有单人和多人模式、单人模式有别情模 式和任务模式 意程并不长。游戏有简 单、普通、困难三种境度。存档点很多、 如果对自己表现不需意或在搜集奖杯时失 手 可随时从存档点重新开始。 By 七曜



四面方面给玩家带来相当 大的辞喜,游戏的系统更 加自由内容更加申高, 在 完成主线直程中,提供给 玩家 部分自由活动的时间, 你可以像

个真正的牛仔 样到面部荒野中去寻 找土匪的踪迹或是行快仗义。同时获得 奖金来提升自己的武器。游戏的操作感 世常和位, 各种枪械表现得很好, 决战 时刻的设计比前作更加合理有趣。本作 是本月寮质最高的游戏之 。By能量块



育聽出品的游戏都有一个 通病、画面好但游戏性欠 佳、这款西部题材的FPS 也没有例外。描绘西部牛

仔时代的场景确实很有那个时代的风 情 建筑物、森林、山野的还原度模 强。不过游戏最盛要的枪械射出还是那 种明显的商務贝 手感读软缺乏硬钢。 每种舱的使用手廖也区别不大 与场景 的互动性较低,网络对战时就像一群街 头暴民在火拼 缺乏故术性。 By 翅膀

## A티25 프

## 运动度假胜地



a版 ■DVD

依然是休闲运动游戏的代表 作,可以推荐给喜欢全家同 乐的玩家。其中每套(W-Sports Resort) 标配同指1 个Wii Motion Plus。作为 (Vvii Sports) 的條件 正式对应这个新设定。游戏收录 了射铜、飞盘、篮球、自行车、皮划艇、 摩托艇、乒乓球、高空运动、保龄、创

道、高尔夫、水上滑板这12种类体育项

目。不过也是作为无聊的时候解解词 核

心玩家帮怕不会长时间游戏。 By 七曜



任天堂的嘅钱机器叉开动 了。虽然游戏简单,但胜 在每个游戏都可以配合你 的身体动起来,而不是简 单的应付差事 任天堂在制作这款游戏 的射候是考虑到了玩家的整个身体的感 受,这是非常不同的。添加了强化装置 后的手柄翅感要好 游戏中的手柄精度

有大幅提升。游戏种类视多 而且每个

游戏都非常经玩 编者对射箭项目乐

此不疲,重点推荐给大家。 By 能量块



光密看销量就知道其靠质 了, 老任欲钱计划新产品 自然不会差。专门为Wil 体感操作带身订作的各项

体育运动, 充分表现出了让玩家"动 起来"的气氛,结合游戏画面,双载 權的操作非常灵敏 一个细微的晃动 都会表现在人物的动作上, 相当适合 多人同乐的游戏。只是这类游戏真的 很不适合我,本人还是喜欢坐在电视 前安安静静的品味游戏。

## APP30E





■美版 ■BD/DVD



十分景密, 继续把玩家带 回魔法学院中冒险,并与 哈利波特一起体验在这里 的第六年学习生活。与其它电影改编的 游戏相比、本作对原作的还原度解银高 了,如果你是这个电影系列的FANS可以 尝试一下。游戏中主要应用操作的部分 就是魔法决斗、这是游戏中最体验操作 感的部分,但只要熟记了操作方法后 在游戏时可以说完全没有难度。By 七瞳



对于系列电影的改编游戏 来说,或许 开始就注定 了本作的素质高不了。游 戏内容上围绕刚刚上映的 最新电影版故事 但任务和玩法就略显 **矛刺了、魔法的使用缺乏炫目的效果。** 而且在高位主机上主人公的形象也太过 估计小波用本人都不放玩式 游戏 本作毫无争议的再次挑战了电 影改编游戏的下假,仅对麻瓜粉丝们有 绝对的吸引力吧。 By能量块



游戏第二眼看上去就很雷 与其他平台差距不显著的 画面更加深了游戏的雷度 虽然对电影原作有一定的

还原度,各种设定也符合原基,但精 样的浓缩和无聊的游戏性让人不得不 对其叹气, 各种超自然的 "魔法" 初玩感觉有点意思,但次数一多就会 感觉既重复又烦人,而且这还是游戏 最主要的玩点,失去这唯一的乐趣后 就没有继续玩的必要了。

## 

"用戶型工程不可" 了"是 作为企世界没国内国量还邻北部的 特别方法。" 特别证明,工事处场企业 订束事的同时也推出了多数跨技作品。 "大力系列更大场的《特别规等与范围二 "这种也不够办。" "依别规律与规士士》,进攻的认 "放发来来靠此实于电影,为企业和选择。"

**开放原士水学丛** 他们还算有机会会

於同時慢慢走向戏剧的高灣 通真工子的弄及身份。 經濟方言、游戏还原了电影中的。 即原型与直面场景、让玩家在游戏的 可能每有身能电影剧情之感。音戏方面 生有震幻之差的游戏替录音乐。为缔

· 医检查性 (新典學/學/學/

## 3. PR 3 (F)

## VERVE

### 冰河世纪3 恐龙的黎明



■ 数付生油(29 ■美版 ■卡幣 ■会年龄 ■1-4 人

不出所料的 这次的游戏 **应再一次与电影应的结影** 行成了鑑明的对比。虽然 原本也不寄望能在DS上 玩到多有趣的冰河世纪吧,不过刚着 室3D版的电影、再发现游戏如此平 唐, 落垄实在是太大了。虽然可以拉 侧的角色们还最熟悉的那些, 但作为 一款动作过关游戏。不论是关卡还是 数人的设计上都无ັ奔京、感觉广商 完全就没有用心制作。 By 北斗



出的(飞屋历险记),我 们在游戏中顶多能滑到熟悉的角色和 场景、但游戏的内容实在很难和电影 剧情连接紧密。游戏中有超过15个关 卡,有考验灵活性的动作关,也有激发 陷力的解谜过程。每个关卡都是全新的 挑战。本作属于1.品级、大概只能吸引 喜欢这部电影的FANS了。 BV/小油



游戏的发售正赶上电影上 映档期, 大家都是冲着精 彩的影片去玩游戏的。长 毛象帝尼、树懒戛彻、剑 齿虎油亚哥的表现还是那么精彩,那

只松鼠也依旧搞笑。游戏的总体素质 在电影改编的作品里算是比较高的 了, 因为这类改编游戏一般来说都 是那么回事 所以这个游戏玩一玩即 可,长时间的游戏就不必了,我们要 为DO9留下足够的时间瞭。 By 孩子

## 勇者斗恶龙9



■SQUARE ENIX MARKET SE ■日版 ■卡将 ■会年龄 ■1-4人

本月发物表上基本就只剩 下了本作, 集然是DQ-出,神鬼腔思,当然,太 作的景场也确实当得起日 本国民APG的称号。岛山明式的人设 在游戏中被充分表现了出来, 也让人 倍感奈切。系统方面 将8代技能学 习系统和转职系统加心综合后还是非 常值得研究的。主题流程虽然路短。 但直要扭好了两百小时还真是必须 的,可惜取机系统不够优秀。 By 北斗

(DO9)的豪居主管状态。 尽管妆弃了原来的设计。 但这种传统的游戏方式还 是更容易核玩家接受。本 作的游戏投入度享常高 包括武器、即 业 技能、合成等等。每个要要都非常 值得玩家投入大量时间去研究 不夸张 地说 要想全部完美、恐怕要有上千。 时的旅戏时间。最后、虽然有NDS机能

限制 但本作无价函质还是其他方面都



应该说这部作品是DQI 统系列的一次创新尝试。因 为是DS主机平台, 所以 游戏针对主机机能方面进

By小沛

行了许多忧化,可以说在保证游戏完 整度的前提下,能做到最好的全部都 做到了。整个游戏像3代一样自由度相 当高,不过整个游戏明显存在大幅包 新之后又改回的衰迹。这是为了保证传 统玩家的简某和DQ9在日本的评价 也 C 相当无存物高值 By 和平

## 我的暑假4 濑户内小年侦探团



■冒险游戏 ■日版 ■UMD/下較

独的暴假这样的游戏, 确实非常适合器假员 篡 。由于本作的时 可设定是在上个世纪八 †年代、中以尽管舞台是在日本 但 是对于如今国内 二十多岁的玩家来 克、同样也会在游戏中看到许多策 年时代非常熟悉的小游戏,极为亲切。玩 这个游戏,只要没事时开机提提电子、 约个鱼、去海里检检搜子、和人玩与虫 斗模型、就是够了。 By ##4





## 棒球大联盟2



**2K Sports** ■体育竞技 ■美版 ■JMD ■全年龄 ■1人

2K Sports的体育游戏做得 一直都还算是不错的 虽 然本人对棒球运动并不怎 么感冒。例像穆玄下玩家 需要有途一个新人从英岛开始走进大 联盟、逐渐打损、并赢取最终的冠 军 还是老 矣。不上郑改进的学费 模式还算不错,各项功能都非常齐全。 方便随时查看, 打出全垒打的话还是非 常让人激动的。不过欧美游戏操作和系 统不够亲切的毛病还 g改。 By 北平



本作画面还不错 并加入 了去多让谜员有特殊能力 或打击效果的道具。本作 强调更管弦的游戏风格。 强调球员细腻的动作表现,不论是强力

的全垒打 或是球员奋力避垒撞飞守备 员, 坑都比较火爆。除此之外, 玩家 也能体验全新的MLB季赛模式 规划你 的赛事行程、训练你的球员 让他们拥 有更强的能力。另外游戏中还有许多, 游戏、包括打击练习等。 By 小洁

棒球游戏在国内的人气~ [2 5] 直復版 但是在美国和日 本就不 样了。作为2K Sports的作品, 虽然不像 EA的MLB那样人气高涨,但是也还不 镕。本作比起前代有着更出色的画面效 果 玩法上也不太一样, 加入了很多让 球员有特殊能力或者打击效果的道 具。木作具各直实的动作效果和组械的 面面表现, 喜欢棒球的玩者肯定会觉得

Bv 猴子

积有压抑 否则效算了。

## **外部宣**用外游戏媒体的游戏亦测

## DQ一出谁与争锋!编辑部各主机粉丝全部倒向DQ,恭喜两天两百三十万新记录达成!

DQ9热卖,FF13开发组泪目:我们累死累活都赶不上发售最后结果卖不过DQ9一周的销量。何苦来得? 开发成本差距悬殊, DQ9再次让毒瘤激情紧握岩田社长的小肉手,未来更多的DQ更快的DQ陆续出击! 毫无疑问这个月是DQ的独占月,连欧美那边都设什么大动静,只有任天堂的度假胜地敢在虎口前夺食。话又说回来,DQ9和运动 会到底谁最后卖得多,相信大部分理智的非SE粉还是会倾向于后者,毕竟有欧美那边的强力支撑,运动会新作破千万轻而易 举。开发成本这东西,放在任天堂和赛宿面前真的是设所谓啊!看来在如今游戏开发高风险高投入的形势下,坐拥缝厚软件财富



看过本期有关《GT》系列的评述, 感觉学好物理满重要的、貌似也很 有趣 ), 像我, 已颓废了一年的物 理咋办呢? 明年还会考 . 不过, 下 学期应该会学电学、加油努力了厂还 有,总以为山内---典是位等等级人物,昨一看,倍

感亲切,而且貌似很年轻。 浙江 邱俊 ●外号 阿俊 ●邱读者还在来信中提到非常希望 见到龙哥、还有孩子、北斗、超膀等等。本胖轻过他 们本人的确认、貌似没什么登场的好机会,以后时机 应執能够一展其相人本色的时候自然会与大家見上一面 ●笑话 篆君30岁了 还是太婚、一日其朋友说 你们单位雕么多美女。怎么不找一个?"某君今今 "兔子不吃窝边草!""没想到你这么有原则 啊! " 我是輩 · " ●邱欢雪认为 当今全机抑制 霸道多大嘉义、也不想。因为我是索饭、而且家用机 有PS3掌机有PSP、还怕没游戏玩? PS3是HD的王者。 PSP在掌机中机能领先、反正个人认为就这两个平台 上的游戏就有点玩不过来了,个人认为游戏不来多。 而成精, 本解很同意邱读者的说法, 貌似当下实现 全机种制崩已经不是难事, 相反很多玩家花上大笔 的金银去购买海量的游戏、如无法一一打穿,大多 点成就约XBOX360 《降世神 道) 监狱和今一盘难求、可见 游戏对于玩家来说真的不单单 是玩一玩了。全机抑制霜, 确 实及意思了。

又是一个 因为游戏而激 励学习劲头的 正面典型。游 戏中处处模仿着现实、各方面 都需要もい人十条实理制作者 的想法 在游戏中再现一个逼 真世界不是件容易的事。哪 易事。《GT》最新作让本胖

五节的是追加了云斯顿和世界拉力锦标赛两大赛事。 為化... 内哥是希望 结赛车游戏.I.胡啊? 还让不让其 他人活了? 不说别的, 《GT5》一出, 其他拉力游戏 就别想排第一了, 山内哥有这个自信, 咱玩家也有这 个信心、期待明年春的正式版发售、建议玩家们务必 入手 张 赛车博物馆"见识 下。另外,邱读者读 者在本届E3中最期待的游戏正是 (FF13) 并竞是种 作成! 从宣布至今都花了四、五个年头了、而且还也未资不



怕是 款賽车游戏,也绝非 日本厂商想走出去,但却选销了方式。TECMO全力打造的PS3独占题 战争机器 《量子理论》,TECMO说:"我们没抄袭。"这不叫睁着眼说瞎话?

产加今和DQ9的新记录形成了鲜明对比,而且前者是 否能够在劈腿之后销量达到SE的预期还要打上一个大 大的问号。以《FF13》的开发投入,如果销量达不到 一百万本就算失败,对于日子并不好过的SE来说,恐 怕是难以负担如此巨大的压力。换句话说,《FF13》必 须成功, SE对PS3没有信心不得不劈腿, 寄希望于360 在欧美的巨大市场来保障〈FF13〉的赢利。时间、金 钱,在《DO9》的巨大收益面前、SE接下来的战略毫 无疑可会继续向行天堂倾斜。

### y 桑和语句、观点它能之意、本解倒认为(FF13)的推 内蒙古死飞藴人老师说:"闻家奖品棒球帽非常不错,我一直希望中一顶,不过这顶帽子的颜色如果是最色的戴好了,那样的话量没人 想中了,百分之百归我! (編書:这期就归老师了,其他人不要抢)

## TNT.△ 日本第三方胆敢玩老任!?

花的是冤榀钱、形成巨大的浪费。一张5分种拿到 000

——吉林长春刘司请同学来信表示:我感觉日本第三 方视明显在玩老任,先在DS上出一些外传或小品级游 戏随奶粉钱,再用这些钱去给PS3和PSP出大作和正 统综作,好多第三方部倒向索尼!(●刘读者还表示, 报希望全机种创藏、要是有500万的话,一定每种将 戏机都买一台,就算是留作几年也好啊 )

量他们也不敢 ——我这句是替岩田聪说的。每家 公司都有各自不同的发展战略,为NDS出(FFCC), 为PS3开发(FF13),并不存在什么问题。假如W 的性能与PS3、360持平的话,那些HD水准的超大作 没有W 一份才直是奇怪了。不过现在也不错, CAPCOM不是把〈怪物猎人3〉给了任天堂,看中的 正是Wi较低的开发费用以及容易向PSP移植,也不 得不说是人 的一大优势。厂商总会选择适合的游戏 开发给适合的主机。所谓奶粉钱的说法, 也多是在 嘲笑NDS游戏卖得好相反在家用机上风险高罢了。不 必当真、游戏之间直接只有利益、没有绝对的友谊。

都倒向索尼也就不会有如今PS3尴尬的处境了。

### TNT.B SONY让我很不爽



一张仅压缘图学来信表示 第一次 给阎家留言, 其实牧已经与电软一起 度过了好几年,每个月听到家对面的书 报大叔属:"哪一你的电较到啦!"是 我最开心的时候 从以前拿攻略当小

说着,到后来又了自己的小P、再到后来对SONY一 年一新机的行为有点麻木

和车席 氧年部用新 机真的让我很不爽, 因为 数只有PSP1000- 555 1 甚至对游戏有时有点异样 的感觉, 但我对电软的感 情却从没变过! (●ケラ 約蛇 ●笑话 父亲节到了。 品属在广播里为签款在下 首歌、爸爸听后是点晕过 去,因为歌曲是《世上只有妈妈对》 ●码读者对PSPGO 的看法 SONY去死! 想淘汰PSP设门[看那接种就让

人世得没访索 ) 其实PSP每年都更新一种新型号是SONY的锁 例了,也是SONY成功的商业手段。从SONY正式涉 足游戏主机硬件开始就一直这样做, PS从1000型出

到9000型, PS2从10000型出到,90000型, PSP目前 也出到了3000型、看来出到9000型也是早晚了 其实一件产品确实要经过不断的改进和调整的,不 然SONY的主机也不可能继

持10年的超长生命周期。 正是在不断的修改主机的 外形和提高主机的工艺。 才让玩家一批又一批的源 源不断加入到SONY游戏的 队伍中来。既然玩着 PSP1000就不要在予 PSPGO的出现啦~反正玩 的都是同样的游戏。

庆祝8月 特种部队 电影游戏双双登 来自部队的读者也积极来信相应图

次偶然的机会让我这个半年都没有见过外面世界的新 兵, 终于有了一次机会外出, 在市里海着赛特到了报刊, **亭前,曾经也是工宗宅男的我一眼就看到那熟悉的《电** 软》, 狂胸了几本后再大马路上翻起来(岩点被车撤死)。 PSP有新版本了 《黄金太阳》要在DS上出了 《F F14) 都有油点了! 看到这些我不能兴奋起来, 但向前 一看、立刻又被拉回现实中、这些消息与教有多大关系 呢? 在部队的我别说游戏杭,手机都是违禁物品。在部 队中也没有落欧游戏的朋友,看见书中你们与其他玩家 们的交流,似乎一下子遇到了许多专同道会的朋友,非 常亲切的感觉满上心头。如果我没有当兵,现在肯定会 头疼买哪个主机 ·

-江西景德镇晋守所驻景中队 风子



作为一名四年的读者和资历并不很深 的玩家, 我很孤独, 因为我所在的练 体并没有几个玩游戏的,只有个别等 留在砖头GB时代的玩家 而且我身在 军营,肯定没有条件置办主机了,我

只有在被连长设收了一台PSP、一台NDS和两台 GBASP的情况下再次顽强的购买了PSP、NDS和 GBASP各一台,而且由于本地不是很有名很发达、就 在没有别人帮忙和介绍的情况下玩着各种经典大作和重 温曾经的美好 由于太孤单, 我硬是送给 名战友 台 PSP, 但这位仁兄由于没有"纯下"玩游戏的经验, 弄 得又被没收,我这个无语呀

一吉林梅河口65352部队60分队 x.冠初 (●外号、太 刀刺 ●刺读者对PSPGO的看法是·我有一台2000、所以 不会去买GO、PSP在我手里就是一台纯粹游戏机 MP3、 图片、视频或都不会去用)

部队读者的来信总是刊赞,也总是可以看到大家的孤 独。这或许就是大家在选择自己的人生道路与成长过程



忘进取。)

接照现在网络下载游戏的趋势。D版会 不会在下一代主机上消失? -----天津 王 长义(●王读者最新领悟到 最新学习 科学发展现,理解到游戏史上每一个 创新是多么值得尊敬,而那些对他人的复制是多么不

尽管网络下载将是未来的发展趋势。但实体软件 的错像暂时还不余被取代、实体软件还有着很大的存在 价值。游戏及电影等视频娱乐容量上在无限增长。这是 网络下栽难以实现的。一部游戏或电影超越50GB容量 将很快变为现实,在下一代主机出现更大容量的载体也 并不是没有可能。这样一来,网络则很难承担下载任务, 而且这样庞大的数据景想要通过网络安装,游戏主机的



EA剛剛发售的結在线游戏《战地1843》相当火傷。不仅游 戏籽铺,而且吸引了大量玩家在线底籽游戏,使得服务器 快受考验。可见网络下触形式的销售模式已经成熟,只要 厂商提供好的内容、总会有足够数量的玩家来买单。况且 网络上销售的游戏价格也相对便宜。



中需要去路练的。你们都是吃得苦中苦 的人,不必计较着一时的遗憾,游戏总 是在不断的发展 当你退伍并回到普通 生活中时 你们将看到更加精彩的 游戏世界,同时一生也会不断的怀念部队的光辉岁 月。其实仔细发现,大家的身边总是有着很多的事情 等着我们去做。

这次一口气刊登两位战士的来信,可能个别读者会 有些嫉妒 希望其他玩家能够体会在部队中磨练的朋 友们, 并珍惜现在带给我们快乐的游戏。

说到上面的标题部分,本胖很不好需思的扯了下别 的、就是即将在8月中旬登场的〈特种部队〉电影和游 戏,70后80后应该都不会错过吧! 送上最新的电影海 报,大家先过过眼瘾。

硬盘成本也将变得很大, 主机的售价必然会非常高, 比 起光盘媒介的软件来说有弊无利。从D数上来看,破解 网络产品也并不存在什么问题、只要有市场需求,总会 有办法破解排任何正版保护、毕竟这只是一款游戏、再 高深的加密手段也会有漏洞可寻。



M.去世了,真的很可惜,不知道小编们 是他的粉丝不? 直希望EA版为MJ做一款 关于他的系列游戏, 如果做的话 我一 定会买正版的 MJ-路走好 ——甘肃

謝润(●外号:方知士 ●最期待的游戏续篇, 《马克 艺佩思》虽然是PC平台的,但也登陆过PS2、因为这个 游戏根创新、抢战的盛面很火煤、期待! )

编辑部当然有很多MJ的粉丝、比如本胖。大师的 惠去让我们伤心不已, 唯有在心中无尽的怀念, 顺便把 大师的磁带和CD拿出来反复置温、并收集全套的演唱 会MTV进行再温故。以后再也不会有这样能够影响全 题进行了回顾,大家可以找来看看。而关于MJ题材的 最新游戏、摇恐将在年底上市, 其他不担心, 希望开发 公司能够认真的做出一款经典的作品才好。



狗觥每天上山锻炼身体,一天乌龟也想 上山、熊说、"你把四条脚收进去,我带 你上去 "上到山顶,树上 只乌狂笑 "瞧你那解样,还拿翻盖。手机呢!"

北京筋地





感谢您的支持,我们将根据读者每期对干,物的评价作出最 整和改正,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们 工作的动力, 来参与《电歌》的内容策划吧!

如何自由市 在贴网片	姓名
	性别
	年龄
	职业
	电话
	aa
	外号
	80.00

要地址 北京东区安外邮局75号信箱 冯家(收 , 鄭鎬 100011

### 本期电软调查内容

1、你对	本期杂志的	的总体评价	
封面	口好	□一般	□推看
MALE AL ME	-147	- 60	

2、你觉得本期间关坡的家内容如何? 有什么建议

3,	本期你最喜欢的三篇文章或栏目是	

|--|

## 5、本湖"湖末烤蛎" 醚位编辑的回答你最满意?

口北半 □雑子 □風林 □翅膀 66.4.4. 法电景整理《新伊朗集集集集集》

的主题、并有	凡品相送:	
1		
-		

6、蛤饲款的留官请写在下面、地方不够请用情纸



◎填写回函卡、就有机会得到"斯蒙M\_B窦国大联盟棒球帽"。 由这名单语杂彩下籍水产目常四页。

您想要在电击收藏中看到什么内容?



定了 一下次不再这样子了 好好学

### TNT.C 真是要拼人品的说?

~江苏昆。王书逸来信表示,我都寄过四五次信了, 闽家 次都没进过,难道你们没有收到吗? 还是我的人 品真的好差好差? 真的很伤心、我平时好事也做了很多 隔 在我的带动下。带孔在我校名声被按照得很高。在 我们班几乎是一个宿舍 本、期期不落,这都是我的功 莹啊 怎么PP就那么差呢?

上闽家首先的条件就是你的回函来信要有内容、这 是最起码的条件。很多读者发来回函内容都没有填写, 这样让本胖也无从摘登啊 网络时代,我想大家能够用平 邮的方式来信是很辛苦很不容易的,所以本栏目只要是认 真填写了回函或来信的,都尽量安排刊登、所以也希望各 位朋友能够在来信的时候多介绍 专自己生活中的释事或 游戏感受等内容,这样也方便本胖借题发挥,咱们有来有 聊,才好丰富国家,各位继续捧场啊

## TNT.D 争而吵之,重在一乐

-福速厦门朱小凯读者来信说: 买电软十多年了。从 黑白油墨到全彩印刷我是看着电软一步步地成长、当年的 青春无敌小正太也已经变成自力更生满脸胡凌怪蜀黍、可 以说电软改变了我的一生。虽是从FC过来的骨灰级 (伪, 玩家, 但"游戏业"的存在是上个世纪90年代

微软的体感,看上去好像真有那么固事,但254期第一 页那张附图很强大,不知是在现场大屏幕播放的吗? 新疆哈密 张超伟 ( 外子: 嚴伟 ( 对此本胖很无 每1 ●张阳华对本次E3的评价, 这次E3在很满意的一个 地方英建于生化、合金、GT赛车等系列大作在PSP上都 有新作、虽一时半会玩不上、但好歹有个盼头、人这 一壁子总得有个龄头 ●张同学还对《宣彩金明2》发表 了他的看法: 24号去看了《宣彩金刚2》, 不知道小编 评价怎样。我认为除了大力神我无法接受外,其余都 还好,以前预告片里虽有大力神的画面。但直到正片 里还是有些难以接受其"排气的外表"和它那项巨的 "挖掘任务", 更让人泪奔的是居然让地球军一炮打 数· 影评家财本片寓声连天,在我看来,这种片子 能謝上報集已展不易, 沒必要太过苛刻的技花)

关于254期的郑张图、貌似引起了不小的争论。这 **甩就不做解释了**,大家看看笑笑完事。不管怎样,微软 为玩家提供了更多的可能性,不是吗? (笑)关于PSP 的新作、据然(生化危机)新作将是真正的全新作品、 不少玩家猜测可能会是类似PS2〈爆发〉的形式,本胖 不认为会那样。毕竟CAPCOM要考虑游戏的销量。尤 接触电软后才知道的。此后幻想着成为要国家、游戏制 作人、杂志杜编辑……结果很顺利的当上广告设计员。如 果没有电软, 我现在可能会是医生或者律师吧 很羡慕现 在的孩子。动不动就PSP、NDS的。咱那时代班上有人拿 个宠物机或俄罗斯方块机就很了不起了,拥有掌机的都是 **火屋客**, 没的比! 业界在变, 人心也在变, 看现在的闽家 貌似没有了以前的单纯和快乐, 主机与软件之争不绝于 耳、其实游戏只是消遣物、喜欢什么玩什么、看好哪台机 子就拿下,何必如此。大伙儿都是玩家,有话好好说 而 对于价格昂贵的主机。有条件就全电额,没条件买了喜爱 的就别诋毁他家。最后 句话, 光头风林最高!

就像标题里说的,其实争来争,重在一乐。电子游戏 的魅力正在于此。就好像DC9,贵为日本国民游戏、看似 与我国玩家关系不大,但杂志和网络关于这款游戏的争论 却从没有平息过,哪怕是关于游戏发售前的销量预测部成 百上千, 可见我们要的就是这么一种氛围, 要的就是游戏 带来的附加话题性。无论从哪方面来看、大家都没错,只 要火气小一切,不影响身体健康以及成长发育、都可。

新来的水手问海盗船长, "您的右眼是 怎么没的?" 船长答道: "在一次掠夺中 我失去了右手,装上了铁钩。"水手问 "那这与银腈有什么关系呢?" 船长说

"一直该死的岛停到了我的头上……"

其是欧姜。个人觉得CAPCOM还是会将游戏的剧情带 入言葉士人公之中、而不会是外传性局甚至像(爆发) 那样和原先的主线几乎没有关系,游戏的玩法很大程度 上应该还是继承〈生化5〉的方式,玩家较易接受。毕 宽PSP的机能在那里接着、实现起来并不难。关于〈变 形金刚2〉、所谓的影评家的话、完全可以无视、因为 这正是〈变形金刚2〉应该做的,过瘾就可以了。



PSP版《生化危机》会像《爆发》那样以多人合作为变点吗? 毫 无疑问多人合作要素是一定会有的 但恐怕会更加强调动作性吧

我是个X饭,但今天,我想说说任天 堂。对于任,我只有也只能无奈的取 气。看着它把360和PS3虐得那么修、 直有种 "有心杀贼无力回天" 的感觉

—安徽宿州胡懿(●外号 萎 中 ●签神穷一炊和朋友去电玩店打PS2,朋友见到老 板张口就是一句,"我要玩断出的生化5!" 老板家 着脸冷冷的说 "去玩PS3去、我们这几没有。" • 基神对于PSPGD的看法是,根新鲜、估计不太好用,后

来越看越不爽) 萎坤同学说得很实际, 确有软 饭风采。下面再摘一段藝神对于三 大厂商的评价 因为我是软饭、所以 最全360。PS3虽不大感冒,但毕竟人家 是相当有实力的,所以喻也不排斥。但是任天堂 我 一悬崖铭刻处。好瞭 藝神同学对任天堂真是到了 相当反感的地步了。其实大可不必,目前三大主机的 形势,基本上都是在"靠自己",即便没有Wi,360 冲击没有也不可能,但毕竟定位不同,360和PS3还 是自己多努力吧。另外麥神同学还强列要求360也 推出一款类似《战神3》的游戏。其实对于这种第

一方自己的独占游戏,所有粉丝都有着类似的 围锁, 为此微软花雷金打造的(FORZA赛车) 系列和〈PGR〉系列都是冲着(GT〉去的。可惜差 距尚远, 山内一典对于赛车的执念确实不是一 般人可以比拟的,用"超越机能"来形容他并 不为过。(战神3)也是一样、同样的380方面



更多的是开发了另一个新的市场,要说对其他主机的 还有着《元环》和《战争机器》。三大厂商都在实力 的开发跨超大作,这个我们无想担心,做好自己的 饭、玩好自己的游戏、其他主机、也祝愿他们好运。这样 多好,世界玩家大团结万岁



在一台主机上玩到所有好游戏。但有时候想想、游戏机的 魅力和乐趣不就在于各个主机独有的魅力吗。独占越多、 乐脑额大,说明好游戏就多 对玩家来说,好事一桩。

## 和PS3如今的销量也不会有突破5000万台的,任天堂 TNT.E 电软封底很好,真想撕下来!

天津自關写字很接糕女玩索SM同学

来信说·本来--个女生(我知道 我的字很差。像男生的字 玩游戏。看游戏杂志就挺另类了。 我还跟男生 起或游戏, 然后把他 们从网游那边勾到主机这边 对于申载, 有一种奇怪的热情, 初中没有任何主机的我和66就拿 着电软流口水,66说她小学时就 规据有一台PSP (贵维 那时候 还没有PSP時1, 税说将来我买, 咱 起玩,然后中考结束,66考 上了最好的高中, 我还在上高中和 中专做选择、本来想上美术高中的。 但是我居然忘了去考试 最后花 了点线上了区里最差的高中 假期

66到我家,和蘑菇、王大才 起来, 我把我的PSP拿 州来一起玩、66只是看着。66很生气的、秋知道我没 老上什么好学校、家长居然给我买了

PSP, 而86考上了一中家长却什么也 没给。蘑菇她妈给了她4000元,她 去修自己的电脑, 王大才有"个新 手机 · ·66很伤心, 不过 点也是 嫉妒、她从书包里拿出电软、说。 旧看看玩什么再 后来66两个弟弟 人买了 台NDSL, 她还是什么也 没有、我知道是她的父母的问题。 就拥着肩说、我的东西就是你的。友 情这种东西就是很奇怪。

电软和友情的确是很奇怪的东西。 这就是青春。记得95年〈电软〉 被迫停刊期间(请不要来信问我 停刊一事,详情可以参考以前本 F. 出版的 (五周年纪念), 上面

有详细记載」、自己还是一个毛头小子。月底〈电软〉及 按时来,自己跟丢了或L似的。结果通过自己的特殊渠道 得知 杂志不出了 - 当时真的哭得不能行。转眼十四年 过去了、发觉自己对杂志的感情依旧没有改变,对于自己 喜欢的,所爱的,依旧有着不断的热情。就像我现在写出 这些文字。这些我在以前都没有透露过的信息,都是因为 我们必能(由处),我们头间有着有情议和有怪的东西。

## TNT.F 还可以邮购哪些过刊?

--广东外号小猎的黄嘉发证者来信询问, 2007年的 电软能邮购吗? 另外, E3 rPS3展出的游戏我喜欢, PS3的外观我喜欢, PS3功能我喜欢, PS3手柄我喜 效, 太多喜欢了, 总之我喜欢PS3

关于还可以邮购哪些过刊,具体的可以打邮购部电话 咨询、这样比起我们在这里回复要快得多。电话是 010 64472177。当然,本胖也去问了 下,貌似目 前能提供的只有2008年部分期刊以及今年的,再以 前的杂志我们已经没有库存了。

新主机不应该更新太快, 每次都改些无 美清痒的东西, 是销钱啊还是向外界限 示说我们一直很努力的开发新机器? 玩 家想安心买机都不成, 不买心痒痒, 买 了指不定期天又发布了新型号 唯, 玩 家真是可怜,尤其是学生玩家、计划赶 不上变化。──安徽阜阳 凌青、● & 读者感叹今年是PSP年: 大作其多、已 知的这些游戏中、《tt 华8》是我最喜 欢的, 本人是格斗速。从街巅举皇一路 打过来, 或最喜欢真实的格斗风格, 所 以《鼓拳》系列成了我的最爱!

新型号频出、倒是证 明科技的发展速度。 也是顺应玩家的需求 嘛。毕竟晚买的玩家 可以有新型号买,也是不错的。而且 数码产品总是要不断更新,不及时添 加新要素必然要更快被淘汰,也因此 SONY軟喊出我们的产品可以使用十年 的口号。当然,这十年里总是要更新 好几批新型号,但主机的主要核心和 机能上倒是没有大提升是真的。其实

比较起游戏玩家来说, 电子游戏"隔 壁"的电脑发烧友们似乎才真的是被 折磨的对象,每年一更新的显卡止DIY 玩家们痛苦不已, 新人辈出的显卡杀 平不断tr目卡大幅贬值,今年2000元 一块的显卡、明年间时期就要跌到 1000元,再推个半年、800元就拿 下,这样的更新贬值遗度,不知道有 多少人能跟得上淘汰的步伐。相比 之下,电子游戏好得多,还拿PSP说 事。即便PSP-3000热卖中、PSPGO 上市在即, 可PSP-1000照样稀罕, 二手机价格照样可以类到800元,全 新机更是成了宝贝。保值还是一定 的。从这点上来说,玩家不妨对厂 商也宽容一些、毕竟经济危机、厂商 必然要想办法推陈出新来扩大自己 的链售 w 线、 我们只要在不更换涉 件的前提下玩到最新的游戏,就足 够了。有雄厚的资金支持就迫上 SONY的潮物、资金不足我们也照样 不受硬件困扰、照样有游戏打。

电子游戏直是一盲奉行"大家好才 是真的好"的市场规则。





深夜了呢, 给家写信, 没办法, 完全不想去客信陶哈哈, 不过电子邮件有个 好处,可以附上面稿呢。这次还是带来COLORS软件的画作,原创的路易和 极品飞车10(临幕),看看比上次的进步与否。话说也曾梦想过到电软去做 美编或画师呢,呃,等毕业了再说,看我有那水平没……天气好热的说,编 概部的大家保董身体啊,睡觉了,晚安~ ──湖北襄爕 颜劲达

## 為根特別話



哈利波特前五部电影合集共计5张UMD包在 欧洲正式发行,但只能用2区播放。



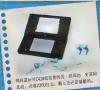
(战神)系列漫画特总共有6个章节、描述了 克里托斯7岁时加入了斯巴达军队之后的事。



艺术节",其中就有游戏和动漫中的角色。



专门针对DOB的指出而发物的史莱姆普箱支 架一体化阀边 价格为4725日元。



动感新势力、掌机迷、 邮购地址: 北京东区安外邮 局75信箱 发行部 郎納. 100011

电子游戏软件、SO COOL



■口袋迷(14) 定价19.8元

解 射與为广太玩家審上《口袋妖怪自金》的領區攻了 同的您有经验口板游戏的深度研究。本期間品是 口級途特電領子。随机二進一 请注意购买时向零售





■口袋速(13) 定价19.8元(豪华版29.8元) 广大口袋追溯待己久的《口絵途13》来啦: 本原晴心 改 版为特別双限的图、赠述NDS主机收藏包、口装矩 舞的隐城梯、因格漫画传统、DB则场版主题折磨将模 **無触名 有用杂形**:



■SO COOL 2009年第(8)期 定价15元 融資末結 草罐、缺虧數和液數部是要學安格的提與单 品,如何提倡以及如何受夠也是重要傳播。本期《接 證》不但他你亦未超瑜璨宗的愛女教藝年元 更有安 **岭等格、街头型人机拍等班彩单元 统对不容银行** 



本期極定攻略最新口袋游戏《空之探险队》 并

特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口统 零级包和C卡央 附符DVD特形物面看过规。

■口袋涞籍华本2 定价,24,80元 口袋还新春大餐又来了 本次集合第六至第十精 的精华内容。全部重新编辑修订 重新排版制作 绝对全新效果,并有百页以上全新内容收录,口 据设不但提过的政策宗商。



联系电话: 010-64472177 每本另加挂号费3元

■NDS标准典数08终极版 定价18元 2008年最新NDS與確安征,全面补充等高效的热门的 料及原设,全市100%全新内有地元水分 DVD地血 收录100亩以上的路森中文游戏 及十数种最新必要 SE WITE



■掌机遂2009年第8期 定价98元 本期给大家带来《贾者斗恶龙9》的详细攻 略,集剧情流程资料为一体。此外还有一

	at accessing the contract for	144.14
×	IDQ系列的特別策划。	
	由于新规划件	
	2008年第1~24期	
		15.00元
	2009年第1、14期	6.99元
	电子天下 常机线	
	2008年第1~18期	8,80元
	2005年第19期	19.80元
	2009年第1~7期	9.80元
	动感新势力	
	64, 72, 74~78期(其它已售班)	8,80%
	68, 72 N-35, 76WDVDE4668EEBR)	16,00元
	SO COQ1895)	
	<b>資利為,各等,06年 - 2第12 5 号 1 期</b> 合	PR: ~16元
	2007年1、3~12期	15元
	P008% 1 12.WI	1650
	2008\$L1~2\$H	15%
	D##14.16	19.8元
	NDS标准常机典職2008時根類	
	Wink力	18元
	口能地13普通報/豪华版	19.8129.87
	口破述12曾場新	19.8党
	PSP特极奥技(修订版最新加印)	19.8元
	口绕球11普通版	19 8129.8元
	口袋连锋华本2	24 8元
í	<b>参加的股份与开发·平均/新聚 (平价)</b>	25\28.5 x
í	manual to will an allan 11 a.	



不知道NDS成份(最後5月83) 是兩有沒有玩, 运款游效量给獎用 他尚年在FC上它就是载 玩的第一版日文FPU游戏,至今仍然记忆我新。 复刻域的家质也是极高,非常的好玩 请司详愿创土我到 现在都还好打决。 是可知道或怎么打吗? 另外,我听说 本作好像还不停抛了BCSS。 怎么才能去就被啊?

(湖南郴州洋葱剑±头目) 即呵、这么物的游戏何上是玩过、龙哥也是相当喜欢 本作的。洋葱创土这个职业的开启方法是需要与别人无线 通信4次以上(局域同或WIFI都行),トバン(就会在第4封 回信中说到村里有小孩失踪了,回最初风之水晶的洞窟完 成任务后就可专职成准被创土。当然,等级没有达到99级 之前的,革泰创士还是 如既往的废柴·· 隐藏BOSS的挑 战方法也是需要与别人无线通信12次以上, 最后得到アル スモ子的第四封信"サロニヤ的传承"之后从浮游岛往右 ぞ不远,在一个小型黑色团形区域的下面,里面的敌人都 是三色龙 是肌洋葱装备的最佳场所。这个隐藏BOSS的 HP是199999, 攻击力266, 防御力156, 每回含4%, -授借况下, 玩家第一次调关后的水平来排战的话也就是撑 死活两个回合的命。打它是绝对需要实力和技巧的。打它 摄"稳妥"的办法是全员转取成洋费创于并练到顶点。不 过这属于笨法子,你可以通过各职业的组合来实现"低等 级" 福定它——当然,这个"低等级"怎么差也得\_V70左 右了,不然还是没戏。当年掌机迷的朔武同学就是在71级 B) 凭借双诗人·导师 输上的职业搭配把超强悍的隐藏 BOSS给做掉的。

以下最几个类片《助暗成之》的心题: 1、过失 后的增不是几个类片《的事况》是不有关处即2 2、求量语两个假面的打法。 即最终日公SS和变 命。3、伸着。即伸、宽厚、大声、第一、巨大之的的)可 本章化与"支持"下一、"这是真的吗" 4、我的PSP是3 7 6,是次设置为50 7可(灵铁)而43 8公园第一70 8 5 2 以下载了《唐书条集》1 作和2 6 2 5 2 5 3 2



↑打这个BOSS #常容易接各种极品武器,但是蝴耀度也挺高。

益,用号、号、硝兵的海系藏好。有的时候就算牺牲 FELFILE與蘇升BOSS的改走。如果他的农业准备的体制 你的指心同时开放的话。就会说了,如果任何的是因此 那么上钌回避完采货的他的他口上。如果是攻击,那么近 身的申位在攻击完起上钌亳铝它的大爪下下边,这时候就 又好破床FELFILE模像也。4、平破解了。5、这个、或许是 你下载的 SO的问题,也有可能是你系统版本的问题,先 升级一下再试试看如何。

「福建泉州 DC总帥」 打这一类其实之前没必要先打掉他一半HP、只輸让時 介塚过三个回合、普迪教金也规、接着是极大项的 新梗 刀"互砍。 島情完后就要发动一切可战斗的机体及精神权 利攻由国具男、争取在阿固合内将其中77割40% み下、 和泉本元在此交关系、五回合后面具剣飲金會一排量。

変現在非常高效LEVEL 5的勝效、真是精品物 作商例、近期在研PS2上的《無解路役》、有 问题整理接致: 1、发金首 "第の以下インシー" 要用什么通真把它引诱出来。该个道具在那个星球、打什 么怪地揭出了 2、为什么只能在海局来到 "女王の衣"。 大店和名斯整本不到?

LEVE、5元級的認及、確実他大部分的政策系統程為、 報告、他系不能一つSSA的管理 + 的部級外、1、这个售金 首的由記地点是在ベダン程率的マイナ南流矿山北時近、 引速度接及是、マダンクルージュ。「かか)主導要队伍 但有元島角を近、着来之个要金世果然是思想来队会 "LADV-HUNTER"網、完成付定任务后可获得6000円的 発為、五年"マジックルージュ。「次で偏長可以人の行政 同時電影超机获得的推落物品中得到。一种是出次在ジ ユライの別班的"マップェ"、「別能局を可能会等電マジ マクルージュ、另外一种提出设在第十三の傾射运的 マンドーラ、打御后会体等マジックルージュ。2、無線方面、 和的最級限果、変を向長患者を近出来的。

发哥好,有个《宿命传说2》的问题图式我许久了,本来想要尽量自己解决的,可是在此被 医许久,详他隐藏要毒 自己解决的,可是有正行,只有这个一直不行,只对诸龙哥救急下。那就是后期那个 资金种子到底该怎么和啊?我却不出来的说。

(江方齊神·與股) 这个官先集得到時子,然后在北巴和下古古古英雄門。 然后光水,在这个过程中种子会超过時子、发芽、树脂3 个阶段,到最后或空站山前的种件。超过一些特殊的确里就 到了在,我们就可以得明常牵伸手,用它可以去去自己的 到一名女子,在她那些操取传说中的八极传播。這世實 会种子母 个词法令和独立条件。 1、KOS MOS的泳装入于方法是红门收集率到达 100%后去エルザ的B1F找3个机械师、MOMO的泳 装入手方法是在矿山入口那里启动起重机敲岩石上的 石头、每拿到一次道具进出场景一次、连续4次后得 到 SH ON的泳装入手方法是后期回ベディア岛宝箱 获得 CHAOS的泳装方法是古代神殿地下述宫最深 处的黄色大宝箱 JIN的泳装入手方法是在ラビュリ ントス的宝箱获得, JIG 的泳装入手方法是在小游戏 GeM xワ ルド4 (特級 达成 JR的泳袋方法是在 市街大地图上获得。2、你指的应该是 "エルデカイ ザ-Σ"。想要挑战它需要先在飞船内与ハカセ対话 、之后得到情报去通过ペディア岛
皮海区域、打开岸 上的门去到基地、在基地内发生品情选择挑战エルデ カイザー∑。基本上只要全员等级达到45级左右的样 子就可以去挑战了,这次是人形战,敌人HP10万, 建议多带300的那种复活HP和EP全回复的药。打它的 话龙哥个人建议人员配置方面可以选择KOS MOS、 MOMO和CHAOS、装备尽量穿最强武器防具来。穿 些加HP的饰品和资冰伤害减少的、KOS MOS可以穿 物理属性吸收的那个饰品, MOMO配上EP消费1。-开始第1回合用CHAOS的给其他两人加最爱徒,注意 别给自己加、因为CHAOS没有EP消费1,自动复活后 EP不会加、他死了用300的神奇药教活, KOS MOS 先用那招耗99EP的招加防, MOMO用自己的 MASTER技大幅强化E攻击力、别忘了用HILBERT EFFECT降低机器人性能、接着MOMO用B属性大单 体攻击打。CHAOS闲着时可以加各种销助魔法、KOS MOS也用最强的物理招式砍。由于物理属性吸收, BOSS的反击只会加血。当他使用防护罩时,他用几 号MOMO就800ST用对应的机器人召唤破防,之后 BOSS会不断变化防护罩。一一破坏、最后本体直接 作战时由于有了最爱徒自动复活根本不必慌张,依然 用之前的打法可以很快弄死它、如果全体攻击的话可 以MOMO加血、CHAOS解晕眩槽。战后获得强力饰 品グスタプリスト、效果为B、M、G系防御力2倍。

製量近在號(口線灰管・線室石),有间 到在榜及香料板。1、 数如中间套割刀。 皮筋,而且此入南面左对两个水或面的连在矮柏口, 这样一来使用上了我进车下一个城市,现在责任各位 惊? 2、沙漠中的沙岛,在第二层的自地总接利回。 是一条作在人方形式的 3、 沙漠自作的跳跃有耐利 有什么角形态。(因 1/5州 迪亚参加) 1、在上到门口与"路的水板板脚多叉炎后得到



↑个人以为绿宝石的素质即便是在PM中也是非常之高的。 其头目去了R122水路上的日落山、おくりびに)。回 阿田市,经R121转向下走到122水道,向下可以来到 R123,果树旁的女孩会问你身上带的第一只精灵是 不是草素的, 如果是的话她会送你招式机器TM19。来 到日落山后, 从鬼圃在边的出口出去爬到山顶, 我们 会发现水战团的首领已经从日落山上抢到了蓝色玉石 (あいいろのたま), 対话之后马上就能掉了。之后 参加机会把熔岩团的衡量交给主角、拿着这个徽章来 到火山下的凹凸坡 突然传来一阵强烈的震动并出现 一个山洞。进入后依次打败熔岩闭各团员,在在最深 处打败熔岩团头领却无法阻止古拉顿的复活。之后来 到、卡依市 (カイナの市, 的港口会有剧情发生, 水战 团将潜艇抢走,现在再回到阿田市原本被挡着的山洞 门口发现捣路的喽罗已经不见了,OK、继续前进 2、沙漠中的那座沙塔(就是你说的沙岛),草皮那 部分需要使用风马自行车快速冲刺过去。你现在使 用的应该是少道自行车, 回银叶市的自行车商店更换 一下自行车吧。3、沙道自行车速度比风马自行车慢, 但是按住B键可以原地跳跃,再按上方向键、便会朝 该方向跳跃。同时接方向键与B键、便可跳动、这个 技能可以通过 些山坡上的道路以及在砖桥上行驶。

龙哥,有些问题请教一下: 1、PSP上的 《NBA》是SCEA的好还是EA的好? 2、 《伊苏6》中, 丰备的武器就只有那些么。 总感觉不太令人满意。3、哪些插件能在PSP3000上 实现? 4、外挂电池怎么样? 是给电池充电还是直接 给机子提供电源? 市场上24000mA的外挂电池为何与 北通的3600mA的外挂电池续航能力差不多啊? 多用 对机子有伤害吗? 5、三大主机中,哪台会在近期降 价饲? B、PSP有哪些模拟器啊? 其中3000能用的又 有哪些? 7、在《牧场物语 蜜糖村》中,如何得到高 价宝石,还有强化装备的又如何取得?马只能买吗, 有比较快些的赚钱方法吗? 8、最近汉化的PSP游戏 有關時、请推荐一下。9、NDSI近期还有降价的余地 吗? 龙哥觉得有必要入手NDS吗? 10、PSP GO的性 能參數有没有最新的放出,还是那些吗? 3000已可刷 机,但貌似可运行 SO的程序和可使用指件的程序不 可同时使用吧? 11、E3上的索尼及微软放出各自的 体感操作。我还是觉得PS Eye要现实些,至于Project Natal么,感觉那是十几、二十年后的科技嘛,龙哥 你觉得呢? 最后, 谢过龙哥 (浙江嘉兴 邱俊)

24000mA。所谓外挂电池、其实就相当于另外的一 块电池而已,直接给PSP本体提供电源。5 近期似 乎哪台都没有降价的意向。6、多了去了,早期8位到 32位家用机以及除了NDS之外的掌机差不多都能比较 完美的模拟。7、莫非你在追爱丽丝? 不然应该用不 了多少宝石啊,老老实实做一辈子矿工吧那就。马只 能买。赚钱方面,比较基础的是炒奶酪,春天或冬天 早上从食品店买进大量奶酪、晚上8点后酒场会高价 收购价额, 每个赚50。另外, 还有个鱼料理BLG 身 上带个特制奶酪(没有就买个奶酪),并带上鱼料理 (鱼+药植物或其它 若干, 乳食品店先卖鱼料理, 输入数量后问是否卖出、点"否"然后上下移动、会 发现移到哪个物品其就会变成鱼料理的数量,即使身 上日有一个。也就是说, 你带2个以上鱼料理, 就可以 无限剧转盲到线到上限为止, 鱼料理越多制得越快。另 外, 跑马赚钱也是很快的。8、请关注本刊的《汉化专 递》栏目、每期都会有详细介绍。9、近期我看景、以 老任的守财奴本性来看,今年之内都不要指望DS会 降价了。现在还不推荐马上入手DS,除非你真特别 喜欢,这段时间往后,将会陆续推出专用游戏,不妨 等等看其具体素质如何、是否值得购买再说。10、设 有。11、你太悲观了、前两期本刊有专文讨论过几大 体感设备的技术原理和前景展望,如果要当真完全实 现PN所展现的那种理念的语自然并非马上就能大规 越空变的, 但就游戏中所需要的精确度等级来说, 已, 经不是什么镜花水月之事了, 要租信科技的力量

有两个下F12的问题或数之等: 1, 我已经 每工会和期示版上的任务全部打净,一实 每大型一个电话,可是责计上弦记数者"施 均定",如果有的适应该在何处打72、"XS"任务 在"本部"为何技不到,在哪打9(河北治州 赵克) 1 要该战廉绅此需要是完成任务"任务即6九

た荷物を取り返す。 大名の名前外で接越来 本の うるご、然后及セロ仕台地右上地10号列を、和研 交配的学者が126 信息報告 機能を進入ソ へン地 ド宮版 在中部地格区規模ル右面よ。然后取附計打 デ制之「即の利用サト 計7月的信息。具体大法論を 本7日の10日間、地入西部的人「同使用税配即可仰 配地及之位。 2. 港/中報之對最后 収布互成神之 ですり、要托人是ライナスタ的今ラン本が加り全会 をモンブラン、プエの動材有足を添加して会会 をモンブラン、プエの動材有足を添加して会会 をモンブラン、プエの動材有足を添加して会会 をモンブラン、プエの動材有足を添加して会会 をモンブラン、プエの動材有足を添加して会会

差兩好,小兩點近心血來網,开始在PSP 上溫可 (最終知想7) 这个勝敗。这可是 競在PS上最高灰的PS勝如下,也是当年 來PS最大的開始,只不过自計就等建城间投機缺乏。这 次在PSP上重戰,正好想印龙夠情數一写他世間 在 服出源,往兩最不是領海打? (江苏南京李冰)

"アルテマウェポン"在第二张盘炮击大空洞剧 情后出现在ジュノン附近、茶死它后可以得到克劳德 的最终武器、它的尸体也能压平コスモキャニオン附 近的一座小山、使你能够步行进入古の森。每次它都 只战斗几个回合就会跑掉然后淌天乱飞,其实它的停 止地点是固定的, 在追踪过程中用飞空艇不断的撞它 可让它更快地停止飞行,几个停留地点包括 ミディ -ル、コンドルフォート、大空洞、ミッドガル、北 コレル和コスモキャニオン、其中コスモキャニオン 是最后、战的地点。建议第一次战斗时就使出圆桌骑 士等强力攻击手段一次性耗尽它的HP,这样它就会 马上出现在コスモキャニオン附近等死而不会満天乱 飞了。每次与アルテマウェポン的战斗都可必从它身 F倫至很珍贵的道具,在它股掉ミディ·ル之前的那 一級中可以倫到咒いの指轮,空中追逐战中可以倫到 サークレッ、地面战时可以倫到リフレクトリング。

# 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



### 风林:吃喝玩乐欲望强烈

● 减肥到一定程度, 贫开始受不了差仓的 语感了。目前体重下降到吉利数字 (不是188F) 務謝 , 就一边减着一边吃着了, 不过还好, 现在吃东西比较 拉制、还是节制、基本上不会影响体重的健康下降。一周大

验可以减掉一斤左右 距离140斤完美已经不远了。 最近游戏的欲望也很强,游戏的酒关束度提高了很多 目前开始重打老游戏,COD系列从头开始打。小新发觉还是那 么有意思, 打完后就赔偿FEAR系列、HALO系列、METRO D PRIME系列、(战争机器2)配合新资料片要置新大开杀戒。



●经过了几次的整理,家里的网络终于恢复正常。可 以稳定以500K速度下载、除了抱怨北京的宽带价格太高外,其他都满意了。期 特8M宣学的价格能尽快下课。现在连,IVF和PSI\对(街营4)还是非常不管



### PERFECT: 炎炎夏日无外洮

本人失言、没想到DO9直的40分、FAMI 通給足了SE面子。周围的许多朋友在偷跑的 第一时间就开始攻略了。想来这40分不是浪得虚名。让这么

多人趋之若赘。据说这次两天狂卖200多万套的纪录也包系 列先河。日本业界现在不景气、DOS算是给他们挣了脸面。 北京的酷暑又来了,基本上别出去,否则肯定汗流决

背 即便室内、关窗吹空调的滋味也不舒服。现在还是初 伏、晚上勉强能遵个弯,至于8月的温度、有点不敢想、但



最近点儿背,台式机量卡报销,古董笔记本也挂了,搞得我连续一周回家后远 度显示器。实在有需求就光临附近的词吧,光纤的速度倒是很快,只是空气太差。 烟味驚得眼睛睁不开。不知前些年提出的不在公共场所吸烟的规定何时变成法规。



### 猴子:神作横扫一切花花草草

DQ9差亲,不管以前对于这个系列是否有兴趣的玩家 都显示出极 大执兴雄。严格承说这一代有许多创新的地方,但是创新和保守的综合 使这部神传也有许多不尽人意的地方。不管怎么说。这是DQ系列在掌机上首发的第一部 作品(估计也是最后一部、起码下一部不会在DS上首发、改在Wii上了。,是好是坏大家 自己心里有数旅行了。前两天传出本作文本300字数高达300万的消息,我稍微看了看 导出的文本、结合自己打通DQ9的经历 觉得剧情部分不算太长、但是系统部分的信息 量十分巨大、也就是说,剧情汉化版比系统汉化版好物很多。估计这次就算有汉化组联 合接手、估计中支版推出的时候、美版都已经出来很久了。想等中文版的玩家们还是耐 心地等段时间吧,如果想快些的话,DQ9的翻译和导入工作会把汉化人员后言累死的。

以过去历代DQ发售的经验来看,这次神作的推出标志着NDS主机时代即将终结。按 说任天堂现在应该好好考虑下一部掌机的规划了,但是现在依日没有任何消息。难道

DD将打破1995年以来"主机终结者"的诅咒吗?谁知道。



愿这倒霉的夏天早点过去。

### 翅膀・电视、终于买了

在太人的强硬坚持+自物群包的情况下、终于勉强边服务组去忍了 电规 不过虽然这么说其实证是我一个人去的。

炎热的夏日、从有空调的房间里出来,下地铁驱车两站地到了磁器口大中电器。看 着淋漓素目的各品度电视、有种扩张不知所描的感觉、先前网上做过的预习此时都成 了空白 好在脑袋的腰包提醒了自己、洗涤心理价位内的东西。左随右盼了一番、先

后剔除了SONY、松下、二星等 系列进口万元货。 在一个小角落找到了TC。这个还算不错的国产牌。现 臺之下實外发现了一台4800份位的42寸新品。不用 说就是它了, 三下五除 交钱回家等货。第二天苦 苦等了 下午,那个装底座的才姗姗来迟,好在腿 务态度还不错, 选走了人家、我最想做的不是立刻 着新电视、而是马上倒头晒大笠





### 七曜:我家小公子满周岁? 自从有了儿子,加上工作生活的忙碌 还

有每天都要无尽的玩(无双)。一年又过去了。 7月10日我家夫人和小公子又是同 天过生日, 纵观 年来, 子的成长,在街坊邻里的网龄孩子单,早已显得出类拔萃 凭借非常阳光的外表和古灵精怪的性格成为远近闻名的·, 明 显。而且很懂事 循听情况人的话。比如前几天带他去家乐 福购物。里面有一种排形的果冻、造型有长枪、大刀等者多 形状。我把他放在肩膀上踏着,让他一手拿一支果冻、并告 诉他这是"豪龙胆"和"逆鳞",他明白我的意思后,羰将 两支"长枪"舞得"花团锦熊"。在结账出门之前,因为小 家伙还要继续拿在手上玩,被售货员误解为不付款,结果对他说要付款才能拿走,他立





### 菜闭: 地图之城

我不认为自己是 个路痛 因为只要是走过一遍的路都可以记下来。 但是自己对东南西北部直的没有什么概念。前些日子来到一个非常有特 色的城市 此城地方不太但是却野处都是地图和方向标记,看到此景不禁让我非常怒兴 **游机要了解这个城市。这个城的地图和平时我们所看到的地图设计么区别。但是却在这 型显得尤为醒目,因为每个地图前面都会聚集著大批人群,看样子都是在通过地图寻找** 省路。"这辈的人不会这么依赖境图吧?难该大家都是些没有方向感的超级大路病?"想 到这里我不禁笑了起来,一个想要恶作剧的念头油然而生。我将包中的马克笔拿出来拼 命她在各处地图上涂稿,同时将我附近所有的方向标记破坏或者是拆除、此时一个路人 看见并且前来阻止 "你这么做、会后悔的"我不同,继续破坏着地图和标示。

不知不觉天显了下来 折腾够了的我,想要找一个旅馆住下,明天在来到这里好 好看看大伙的反驳,但是我却发现不管我怎么走 都只能在我破坏地围心及标示的近绕 限子,每次都会回到这里。此时我才明白那个人的意思、我再也离不开这里了 · · ·



DO9来了,虽然玩起来总感 他似乎有那么一点不是得"DO"。 但神作肯定是要磁进无数时间去好好玩的。然 而《无稷旅路》"全大海贼舰队"野望也还没 有达成、目前刚刚买齐了5只大海贼的锋锐、要 内装兵装完美还有黎长银长的路要走啊



因为截藉日的关系,原定的五台山转台计划只好放了何朋友的鸽子,改为自己 SOLO。其实有时候,在环境和条件合适的前提下 一个人自由自在的行走,也是非常 惬意的事情。我虽然不信佛。然而当你在朝台路上遇见 些确实颇有修为的僧人或喇 嘛,即便只是简单的 句问候甚至是微笑,也会让人有如沐春风的感觉。

基份,,由来潮之下, 放了20公里, 剪倒是麂了 然而次日早上脚跟就有些不舒 服、直接导致数天内无法剧烈运动,这就是遥一时之快的反面典型了。



●是不是我的标题有点惊悚? 没办 法, 谁让我倒霉呢 7月初, 小沛 确诊原上了"甲状腺结节",医生验议我手术。

并且体除一段时间 · 现在我正吃药顶着呢。 ●因为身体的缘故、最近什么心情也没有,包括

Mu的家去更增添了一些衰思、于是我决定 要 在〈电击收藏〉里稍微纪念一下这位宽行天王。 ●自从〈街头霸王4〉推出PC版之后、我和菜团

切磋的机会多了起来。因为之前都不习惯用360 手柄。觊觎已久的第二套服装终于也用上了,并且见识了其他非官方的服装杰作

◆〈勇者≒恶龙9〉发售了 可喜可贺 众多川镇们终于有了业余活动。可惜小 油日语不行, 还是等美版, 或者哪个小组的汉化吧。



本系统即 "SLPER PERTENSION系统", 类似于DOB的蓄力 系统,不过不同的是、DQ9中需要特定取业的应援技能才能进行蓄 力。蓄力值在游戏中称为"テンション",可以通过武斗家原技能 的"ためる"(16P ,或者主角特有的应援技能"おうえん", 使同体的テンション値上升。テンション値以 5 / 20 / 50 / 100 的数億上升、被提升テンション値的同律如果中途采取攻击行动的



† 在气力骤调之后,统可以使用超级爆发 态, 该状态下攻击力防 的特技、攻击的威力惊人。

话(使用道具除外), 将取消之前所积蓄的テ

ンション値。一直积攒 到达到100的时候、智力 的效果最大,达到100的 成功率在40%左右,达 到100后角色进入"ス-パーハイテンション、状

# 2 電影与ル 倒電

本作中红色宝箱只能 打开 次的宝箱,宝箱的 内容也是固定的, 蓝色宝 箱每过一段时间自动补充 物品的宝箱,这些宝箱型 面的东西也不固定, 可以 得到,徽章。 | 徽章的用 企是在游戏进行到カラコ

> とうそくのカキ しつぶうのバンダナ

ドクロの「シャツ

ドラゴンロ・ブ

バニースツ



夕大桥城市右上角换取道具。小徽章的取得除了红色宝箱,调查特 别地点外 还可以通过打倒特定修物 开启蓝色宝箱,以及W-F 同上购买等各种途径入手。更换分为两个阶段,第一阶段是当小撤 意达到一定程度以后,和徽章王对语给你特定的道具。第一阶段 中,当你持有3枚以上衡章时,徽章王会送给你一把盗贼钥匙。第 二阶段、会长王会给 5 份列表 用徽章挣取每个道具。

20枚

# BEEN WELLINGS

不管是物理攻击还是魔法攻击、只要用同种攻击方式对敌人 连续造成打击,伤害就会按 定的倍率提升,这就是所谓的 COMBO攻击。此如2H T时是12倍,3HIT时是15倍。如果计算精

确后, 统够使得最后-击的威力超出常规的想 象。注意只能是纯攻击 才能累积, 特技是不行 的。当然, 受到敌人同 样类型的连续攻击, 受 到的伤害也会按倍率提 所以尽量还是优先



御力上升。

### 1B校 とうめいタイツ 32\*4 きせきのつるぎ しんぴのよろい 4042 はしいるうでわ さびついたかぶと 80%

### 255-900 奖品 いのりのゆびわ 5枚 エルフののみぐすり せいじゃのはい 10枚 リサイクルスト 158X オノハルコン

ようせいのくつ

逐掉 PP值低的敌人, \*最简单的方法是使用连续物理攻击达成 给敌人连续出手的 COMBO 但是敌人 出手就被打断 这样能够有效减轻数人COMBO攻击造历

609 SQUAR ENIX 60 LTD AJ Rights Reserved





# 关于战型印刷设施

必杀指令通常情况下是无法使用的 PART AND SECURIOR OF A WAY 入危机时,必杀指令才会闪烁。具体舱 发条件还不明、有时普通杂兵战满HP情 况下不断防御也会出必杀。必杀效果很 据职业会有不同, 旦全员的必杀指令 解禁,即可使用超必杀技。每个职业的 都有其代表性的强力特技。如果必杀发 动后,闪动蓝色字样,3个回合后仍未使 ↑ 一般未成,不同的职业拥有的必杀技也

超过时效之后便无法使用。



用必杀、则必杀字样会闪动红色、一旦 不一样,但是总体来说物理攻击系的必杀 技是最具有攻击力的。

		<b>过</b> 费乐态条	
种类	名称	效學	駅北
必须	金い必中	100%会。 曲	改士
必杀	-ril	书虾全体数人使之无法行动, 同时自身的tension上升1个等级	武斗車
超必杀	看王轿	我方全体的合力技 对级单体 进行无视防御攻击	战士、游侠

和商	名称	效果	思业
		我方金员HP恢复,异常解除	僧侶
必杀	ゴスペルソング		
必杀	神の意吹	恢复自身MP	贤者
神类	名称	效果	职业
必须	ミラクルゾ ン	定臣合内 消费MP为0	魔法师
必杀	アクロバットスタ・	提高自身回避率2个等级	熊艺人
		同时提高反出事	
必美	テンションブースト	下初目中的 ansaca值是升到 一四段	战斗大师
必杀	パラディンガード	嘅引输入所有的收告。同时数据合内放方度也无效	素験±
必杀	妖精たちのポルカ	将自身的攻击力、防御力、属性度	游侠
		法附性提升 个等级	
超必杀	テンションマスター	一下特全员的tension值提升到三-四段	战斗大师、铁斗师
超必多	積炭の守り	投方全员在一是固合内无效	李騎士 僧侶
超必然	組ミラクルノーン	一定固合内 我方全员海费MP为0	魔法师、贤者
edi.			
108	名称	效果	职业
必杀	お宝ハンター	倫取成功率100%	遊戲
必杀	EXPル-レット	战斗结束时获得经验增加	魔法战士
超必杀	スペクタクルショー	将战斗中的敌人全变成金属系	旅艺人
超必杀	スーパールーングト	战斗后获得的经验值与金钱增加。	魔法成士、遊り
		可获得稀布溢具	

# **新一级照明与转服系**

本作一共拥有12种职业,其中初级职业6种,上级职业6种,而且需要完成特 定的转职任务、才可以转取为上级职业。各职业间可以自由转职、并且继承各职



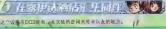
业等级和技能。当副情发展至主角完成ダー マ之塔事件、解救出ダーマ神殿的大神官 后,即可在大神宫处转职,最初只开放6 个初级职业,完成特定的转职任务后,才

・とのでと、。 「		特职之后原先 留下来,什么 有问题。相比	供转即。 , 转取系统最大的好处就是 的职业技能参数都可以被形 时候地恢复原来的职业都 8 3代吹掉重练要好多了。 5 66烯多个职业。
BD-0	問有技能	菱条武器	19.00
せんし、改士!	ゆうかん 勇敢)	創、榆 短刻	協力量型が配せ 伝使用多种宏器 固有技術"勇敢"主要用字段的同样
そうりよ(僧侶)	しんこうセ 信仰を	枪、杖、裾	台疗与恢复的专家
まほうつかい 魔法师!	きほう 魔法	校 短前 裸	利用强力元文全天敌人,是

职业	固有技能	装备试器	(見明
せんし、改士 /	ゆうかん 勇敢!	創、榆 班訓	偏力量型的职业 医使用多种试器
			图有技能"勇敢"主要用李统护同时
そうりよ(僧侶)	しんこうセ 信仰の	枪、杖、裾	台疗与恢复的专家
まほうつかい 廃注毎1	まほう 廃法	校 短前 裸	利用强力开放全天敌人,很
	1		魔法攻韦系的专家
ぶとうか(武斗家)	きあい 气合・	馬、提、扇	力量和敏捷都十分优秀,最
			强的斗气掌控者
とうぞく・盗败	おたから 御宝	極創 似、ボ	寻找宝物的能力是最强的
たびげいにん 旅艺人	きょくげい 自己	剑、鞭、扇	利用各种维艺杂技攻击敏
			人、強化队友
パトルマスター 成斗大行	とうこん 中川	99 WG. 0	攻击方面的天才
まほうせんし 魔法技士	フオース 魔念力	弓、剑、枚	主要依靠自身的固有技能的
			力量将敌人华丽击杀
パラディン 圣晴士	はくあい 専役	钷 枪、仗	为了守护网络而存在的博家
			岭土
けんじゃ(資金)	きとり・領性	( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )	为了悟道而不断修行的圣人
スーパースター(超級明星	オーラ(見气)	<b>印、坡 回旋标</b>	凭自身魅力牢牢吸引 住故犯
			双方
レンジャ-(游侠)	サバイバル、生存水:	回遊标、斧、弓	生活于大自然,与同伴合力
			作战的野生战士

职业	转职任务以及接受任务的场所
バトルマスター、战斗大将)	完成ダーマ神殿的神父的转职任务 "パトルマスターのい号"
まほうせんし(魔法战士)	完成ダーマ神殿一层魔法战士スカリオ的转职任务"フォー
	スのイメ ジ"
レンジャー 游侠:	完成ビタリム游侠プ·ディ-的特职任务 "サバイバル
	の知意。
パラディン(圣時土)	完成グビアナ城を騎士パスリイ的時期任务 "导かれし精
	灵たち"
けんじゃ 賢者	調査ガナン帝国城里的判据
スーパースター(超级明量,	グピアナ城外を边距业舞者的商店





なかまを よびだす	把带录成员加入队伍中 包含主角最多4人
なかまを あずける	把队伍中的成员移出去
なかまをとうろく	登录新的同学 最多登录8人
なかまと わかれる	把登录的成员消除(不可恢复,慎用
	なかまを あずける なかまを とうろく

# 从那时开始,我们就被称作天使!

### **A OPENING**

在玩家引走入新游戏之后、首先需等件的是先自定 米角色的性別、玩家可込进行支更的项目—共和项项、分 製造 "性いべ" (性別)、"たい打い" (本包 "かみがた" (灰色 )、"かみのいろ" (灰色 )、"かみのいろ" (灰色 )、"かめ (上近 )、"かめ (上近 )、"かめ (上近 )、"かめ (上近 )、"かめ (上近 )、"なまえ" (姓名 )。

よ人公作为天使界的一名見つ9中外大使、東西県中 サウオルロ村的村民、海波、开始是頭線直上位大便イ サウオルロ村の村民、海水、开始是頭線直上位大便イ サウオル型ウオルロ村就登。網門ウオルロ村就進走。 最初前来遊击、下是設定并知湖水の原・始続き。 福明 電空器 一級最大股、所谓在信用本有要型已必进り 環度、開接他本系列前斯玩家在影思各种が 1指令 「皮質、高原、名作的成本場外, 「九たかう" 「次击」。"もくせん 作战", 攻击由令下包含。"二 为订客"(深高、、さくぎ"、時時度" じゅう が 一般会。"一般な命、下込み"、「持ちま、 \*\*\*」、"とうな"、道具、"でするま、 \*\*\*」、"とうな"、道具、"でするま、 \*\*\*」、"とかる"、"海外"、"化成命令下包含 \*\*\*」、"といちかえ"、「現外変更」。"そうびかえ" 保备企業、「はいちかえ"、原列変更」。"そうびかえ" 保备企業、「はいちかえ"、原列変更」。

改卡包東后金傳影學之場,在本 作中每期次一年前期以一年的期份等中,都 能获得過之場,設學是对如規斯研 展的直底。影響用並但對大程界。 次常等正日里。「每是面的份 者才上《好说史生修修。」原傳 代老會的知意是否可以推立此样 了,因告与数是第一項,有资 可以推立完成任务。再走在了 、房间同二句学一次对话,于

是可以去住實習例「。从长老的人戶前額 由口出来、然后通过阶梯來到最上層。与 權務前的中护者对近后来負世界明前,调 截世界例选择關 項。使用是之珠发生則 病。自此,玩家算是通过大多旅,正 式成本。「才加口村」的可以大使。 世界財的制備物業后、返回长老所在的人 庁间长者汇报。之即号与北倉村店返回 一様天庁、成時度整可の通过大力中央 が展示。成時度整可の通过大力中央 が選条向内、与中Cで対抗医の過去存在。 30度、3NPC可访后的自介也清升分別 是"盆比のりをする"代指由。 かンプルキング、「指数」、 、のろいをとく"「振動性形状」、 の、、中のも、1週出り、

同到地上界クオルロ門、在 这思于始自己作为中学天使的职 東、與複者它面等无信的/時、会 发现一枚政治、安特教会的老明协究话。 得到、世紀之诛。再前往村庄下两约马 棚、近入马棚把所有发光的马类概念起 来、之后就可以获得马米代为谢人的通之除— 体、制领金自动教授成果高、在书子在边的 埼上提到イサヤール、对话居在与他右边沟宽 色曲叔对话。选得第一项各诉他他已死的事

将亡灵程度后**イサヤ**ル过来与主角对 话、之后玩家可以选择是否返回天使界。回 到天使界后,玩家直接去最上层的世界树 那里发生愚情,之后把在村子里获得的

"星之珠"全部奉献给也异树,发生乱情。 当把"星之珠"全部奉献给也异树后,关之厢舟也现,就在空 修下后,突然有一般冲击赤梁、将天之厕身—也现,就在空 修下地上昇。 主人公也掉落到地上界的ウオルロ村, 失去了天使的乐环与羽寨。 因为天使界受刺攻击,地 上界也穿住 大海軍。

### 🚵 落难天使与天之厢舟

自由市別店、玩家可以名生地間を反明的代で、 可以看も二 ド在家族驾的品情。之后玩家可以在 村子里自由行动。前位右上的环长家、上二楼号行外 对话。再去地图最有上的民港中、市场台旁的リッカ 对话点解解一次成。第二天海里一件来邀请卡用一 起去警院。玩家只能选得第一项接受,之后二十加入 队伍、从图形区下离伊村户等的大地院、这对与与村

作品的。上なり的な物産者重要の以前機能が ・多んのかがか。在途里可以看見之物を溶め 大変無力、之毎再太田的終発。一下可認を通 情。因力地質進弱效生了崩塌。現断了道路、与新石 可面的上表球活局、現蒙古可以返附于了、道路需 更一定时间,但是是。美国十多数到一下的家、则 情后。由の思リッカ的接向内体息、准备前往キサコ

从村子出来、之后遊戏中除非招募同伴、否 見、翻会单人行动、相信有短號的系列核心玩事、也 许会选择之后 直都不招募同伴、而进行单剧通 よ之旅。按照左下图的标记校划業 キサコチュ連列 部。调查第一层北镇疾闭的右门后由现一只 重色的曲页、调查病贝底排着病及当时起 左转短路的石牌,与最皮对抗石等调查 石缐、舱均积牙后就可以深入。遗迹的的效 块环礁、设策多差点这路水准退界,在 发下层可以通到被石块压住脚的104~4-9/, 投到她但是玩家此元的自己的,为她对话后 进入BOSS战,非常国本,只要注意回复 即可轻松也放在。

送斗技術館的主角和水イ・夕自動 須田別物面 上村下家室抽選即十千卯 可。即列子后前住田径上位量的研 産業主集構、之后販家再走地都左上的リッカ的自主。在「口り草色無異形法、造入リッカ的音子内、与「場例リッカ対话可以を 製造、左原是毎月口の自身がは、造入リ 支援、直接を自己の自身がは、通過リッカ地方で 要表電車右上側的半布旁的平台上、研察地面會 有其が技術・配置のトロブイー、交換性、之前、 是一系列始設備、次日リフカ庫开村子、決定 前往大地市協業が投入金米的参考。

### 黑骑士的暗影

無改元家をルイ・夕的窓口や場合下、終行機能 域かに年央処的を持续、と思去が利用で前く石町の上 具対信池路第二項造入正官内。在王吉的最上居与国王 対信。近海河次第一項接受けば属時々的任务。 然后 超速行々之居かシュタイン場。 起かシュタイと場 后立 前別日のSS展時士战斗、展神士的能力的場所高 石立前別日のSS展時士战斗、展神士的能力的場所高 元は一般の重要情報。 本位当然在是、幼野で長の力生、 小型、企業を 一般に対している。 





活后进入战斗。这个BOSS多种异常状态攻击、将 BOSS消灭后,与黑潮;和公主对话,之后玩家就可以 返回セントシュタイン域的王宫效图王报告。之后获 得许可,玩家可以宏宝物旗便對一番了,宝物庫要从 圖主身后的楼梯上到天台,然后在右侧进入。

### ▲ 病廢笼罩的村庄

ふういん遠途位于左側区域的的最北部、进入遠 返居先与门口的零土对话。之后皮索響要去开启两 机关、分別位于途的最左上角和最右上海、简章 位即可、开启机关后位于中央区域的大厅房门打开, 遊入后发生80SS战。BOSS的HP很多、而且每回合会

りザ的灵魂对话、之后去博士的研究室、敲门时发生 剧情。接下来玩多赛带着博士去深建镇里的病人。要 分别与镇于左侧民房内摒在床上的老爷爷、宿屋内病 注上的患者和他身边的女生,镇子右侧民宅内 楼的 小孩和楼下的男主人对话。

### 🍩 女神果实之一:神殿篇

> 菜単中的"しぐさとうろく"命 今下疫音相应的"おじぎ"表情 在快捷騰下、然后在條成中按住 因場效应的方向效可收使用液表 情。ダーマ塔的内部延伸并不复 系、路上到客份最级层版会数 生BOSS起。末BOSS是受割女件 動表変配力技術の簡化入程官

作, 具体方法是在 "さくせん"



I的 人车前往天使界。 I的 大树 在这里可以召留在达玛神殿附近可以发现

他做然娛樂 「每回合于运机水的特性,而且还会吸騰 和馬性范围攻击。BOSS战绩來后,大神音宛复理智、 反也获得了,體女神的黑雾,之后大家可以用传 适應法直接返回**乡一**平神殿。与**乡一**平神殿中央的大神 宫对话发生脱情、之后玩家与读神宫对宫即可随意进 行韩昭。

## 女神果实之二: 海村篇

### 文神宋实之:行镇篇 在此BOSS關情緒東居玩家前往過村右下角的。

在 広りOSS関係結果后以業期任 油村石 ト月的い 総 与船大対话 原即可前往新的大陆。船来到新区域 局直接向东走进入大地图 と后进入東側的カラコタ 係、在改里角水銀列、かかが人的亡災、之后玩家地 勢地东東开**力ラコタ析**。沿着右下前进来超松支り。

GAME SOFTWARE 09 15 攻略人行道 41

此时玩家要穿过山洞。利用藤薯来獭鸭。前往ビタリ 山的最上层。来到山寨的最上层后,发现村庄全部 核石化了。由人村委在「6份区之内与安集海对话、 然后由门进入BOSS战。BOSS依然是每回合两次行 动。战胜后来到底了旁边的地下车,与老者的灵魂对 话、得到那三颗女神的美兴。

## 🍲 女神黒实之四: 人形篇

# **▲ 女神黒实**ク五:女王篇

从サンマロウ球領的自口出来后向北下院、洗入 及島は、井江 小淳中央のグビアナ原下間、流入 グビアナ城下町島直接进入北側的工域、在一株中央 位置与人臣別沽近生制情。 2月末辺、在上城市院 でンー労沽党を制情。 3月末近後、在王城走側的小塚 深处的対「使用"は(しb"动作、成功作販い原出 哲学会、但標準京家餐舎才能行用。 2月末期



现,将其机住,然后回到王城二楼找大把对话即可遇见,在其下,信定王不肯之边水神病房来。 宏生是与 又主展下的情况。 附往一层上划,与沿场门口的少工 足头对话。 然后与实卫兵间的为保护话,我将沿岛 百年往至城的大户。 与和自命总处,为讨论。 谓董女会的 未定。 而属化, 治增工业处于旁边给开。 杨衎后兵 家需要从沿场的水井一路湖岸,发掘,在建宫渐发过 乱并战胜它,这样轻能找起了一颗块中的果实, 剧情 品自动加高王城

## ● 女神果实之六:草原篇

 来之后离开山洞开始向地图的东侧前进,一直东行并 进入力ズチヤ村。 人来进行。 首先返回ドミール火山的山顶,与龙对话后

強入材片点受生具構、之后状態需要 医深入到 村庄的需要处并指下 "ハイ中島"、注意性打磨并没 有材配、全額制無能力、共物アパキ电压、定能需要 返額間入付法、"均左下核範内的ナムシン対话店把ア パキ事交給他、2.65以前援國力加少対话店把ア パキ事交給他、2.65以前援國力加少対话后把ア 成本交給他、2.65以前援國力加分的與第二級 包のSab。以中指列之其等一次长時與第二級 放走数斗身边的层路。但是因为何了女神的频果而度 化。此OSS的加力非常境流,而且还使用用能力能 次出中的マヌーサ声常状态、要多用能散煤汽车其状 展、18時在"防止之中加工平均流"使指令以

# ▲ 女神果实之七:学院篇

返回银炭吹烧的所足区或。 购卖行进。 阿莱尔 海前亚来到工业水少米炭。 即仅一回较少对比 后,从建步主都内由来,转往单校瓦区的宿仓。 在窗 台一根亚面上次走到榜。 两个进步校下区个等 生灰在的繁级之主对话。 两开握台接发生情节,与于 校图领房是团份生サイオ条人对话。 得知要到晚上行 动。 就是宿仓操放之主对话。 两种自身发生情节,与 去大电子才才能们, 前往软件单位, 休息时晚上 是一次被查发生例识。 体息时晚上 是一次被查发生例识。 体息时晚上 是一次被查发生例识, 体息时晚上

前往学校五上集约基础前记或指等。出资一条地 道,进入并深入是地下「用房」,其位学程的创立者 对这友生战斗,但为"信果元素"也则之种的果实入于 厚来他也是更多文种的影响。战斗后自动追回主教学 使、影情中联制制。3000亿,是止之则文种的果实入 是他人对处。在这里任何之之间的果实务后,目 无重色人对处。在这里任何之之间的是任务后,目 可是负土位文规化分中心。,把文种的需要交给他。是 更为他就是基层层平。是然是外人口、由上了分中 小是鱼上的种精,还场处上是必取的。于是天之箱片 通常致成。是那是原文对影性之是必取的。于是天之箱片 通常致成。是那是来了对影性之类。

### ● 光之矢与彩虹之桥

则增稳束压度自动强力扩加针、设于加杆 切小车子4.4.4%。 去留海&影响上,前往象变生 对情。出了时向上,来到希望の后,投影一个洞口 并调查点。与7.4.1.0%。他会离开,出河口又遇 多万--力。温田子少4.4针,完全武器显左则成市的 守护天安的像。影情后去参盘温调查房间后。它的石碑 表明 电空运输"。再次消性者回见,把则 获得的等效势子一,推下是一段影响回忆。之 后返回上地图、扩张着空间之。

从ナザム村は炭、大畑西西北日立郊、然后来 島西立た方の魔兽の洞窟。在一屋与女性対话思可必 获得海条情"礼し夢なおとり"、之后一路海外、在 曼振周環盤石原西北入BOSSは、以底環境在的峻泉末 近対内立特BOSS改造最優勢か時間で、盆柱を配信 項並台建获得"光の矢"、之后示席需要到立地图左 下方均皮のもん。並在皮のもんめ石板上使用光の 矢、影響否也既解的遺稿、沿路光トと一人の里、

### ● 圣龙守护的村庄 与村子右上角房间内的族长对话发生剧情、之眉村

子右上有士兵把守的山洞就可ふ进入了。进入山洞后一 路深入,自到登上山頂发生BOSS战,本BOSS是龙族, 用屠龙剑,改-屠龙斩或者隼之剑,政都不错,战斗胜利 后即可通过王角的传送魔法回到ドミールの里村里。

BOSS被請及市返回和子, 与工具対信長再次进入 は4、本級初期的精力主要是先消え两名士兵、之后 両集中火力支払金、胜利后う付すい時を太太対 活が各選人左側的地下線、与正中房间内部外内上 は該等、定の火港。。 域的海市、把所令6個产生生態人系统 或的海市、把所令6個产生態人系统。 "及時本"。 走的単卵路线、真弦多近、推下来の影情需要主角单 人来地方。曾治域图ドモール火山的山際、与皮功场后 有水の八温粉地。上后在青胸的人口取废水、外部 后发生战斗。战斗物末后下发对话。可以基础是战士 需要、起战士のかぶと、龙战士のよるい、定战士の こて、龙战士ののズボン、龙战士のようい、流地士の 后尚为定为行场中划柱发挥、来的一系列剧情、剧情后 自由来到分开之の中球。

### PRISON BREAK

意。但是调整年房的转栏,自动进入第二天,第二 天前广场后与了半口对话。同时了半口成为同体。被 放出遇身旁边,发现有球网腿后因必必是。就位于多 北侧的结果,靠龙后发生后侧,之后即第主角穿过路 异两次施发照像。的往广场面侧的高级发生制度 前往广场面侧的工马交换的士兵对势。稍往在侧侧的万件区域 士具对话。结束上述三处的侧角,了半口被直接上, 使地对后后进入的情况。它可以现在一个

稱次東對广係,靠近工場的处於。后发之生。值, 之后预款被可以自由行动,进入广场北侧的高端二 后,确查似头后进入战斗。曾光差条件战,可以经 按胜,战斗胜利即继领或到此关解除罪序。两方高塔 为了单几度生功器情息。是两次出入高端,采到下 据可以见到BOSS。对"市后发生战斗。胜声是调盘 BOSS左侧岭市城市"专业"位为"举",之后不要 着着两下堆垛,从BOSS起所在插筒的左下角束到里下层 ,握如全面被插倒去使把手下之中回转语可以自动天 之指身后因大便步。

### ▲ 崩坏的帝国与堕落天使

來到大趣照直直接上市接較予成力才少吃回菜。 你身会自解情色如解除,注意地或构筑几步级之 效率0.055就 之后在紧等黑一格深入。深入的粮宜的 量而混免检查(强制圈王、阿尔亚色 DOSS & BOSS 基 有两种能态。也就是说玩某要打两次。由于两场战斗 之帅没有自由行动时间,所以玩家聚为第二级销售好 实力,是利用区的股市少安及还是数时间的"探打"了, 选头中并均路下行来免最深处,其中在回居有 包含需要解放弃定。在宣言的是沉解并加灰空的 封印光生战斗。本战是制情必败战斗。影情后自动 适回大使界。

### ● 最终决战

日沿巡回天保界局。与长老对话,然后前往最深 居调查世界对。进入世界内穿的天生情况,万字名口 对话追靠着一项的下车员。两次分子口对远距路的 行器后的遗言和问题。这即没是杂时前一次比已经发 生子天静地道的中心。这即没是杂时前一次比已经发 生子天静地道的安化、在迷宫的第三、八十一层合 会发生一次居仍558点。依然是上前这斗过约BOSS的级 化底。一路来到胸中殿游火后,与原宏校正人本号入 的第一起变发生态中。战气等是后月中晚安生会, 情,之后来在唐坤诸到特定间。在北部着头上往 情,还是家在唐坤诸到特定间。在北部着头上往 后被被请查里已经环体,这个场里是无,及时随利 后被被请查里已经环体,进入最后的。最初BOSSIA 牛才来见了小农时景,含是自由《数本是一条 特别任务。





# 培养各种职业的精英,锻炼最强的战斗能力。

中咒文是通过等级上升而习得,而特技则是通过升级 时获得的技能点进行分配而习得,每个职业从LV5开

器系技能路线,1个职业特有技能路线,每个技能类型 根据累加的点数不同所能习得的技能也有所不同。

3P	<ul><li>1技 ドラゴン新り、対定系数人造成15倍伤害</li></ul>
7P	蔡帝间时攻击力+10
13P	<ul><li>(技,メタル折り、対金属系数人途成務定伤害</li></ul>
22P	製品創町会し率しP
35P	(技) ミラクルシード 対数人遊成協審 核質使用者的用
42P	<b>収告</b> 別⊌t攻击力+20
58P	技 はやぶき掛り 高速探到 対放単体进行二直相
78P	装备制的攻击力+30
88P	(技 ギガスラッシュ 用剑與义横行)組役人
100P	全欧业创装备可能

_	The same of the sa
3P	(接)しつぶうづき 快速攻击放単体
7P	報告やり財政治力+10
13P	「按りけものづき、稳定給金属系数人造成伤害
Z2P	接 きゅうしょづき 攻帝級方襲害、有时能師
	风站桌对方
35P	聚备ヤリ財金心率JP
42P	菜番やりE(双す力+20
58P	(技 一闪づき 端々成功 不过一旦命中部为会
	v = th
76P	装备やり耐攻击力+30
88P	・技 さみだれづき、対敌人恐枪突削
100P	全脚业ヤノ游备可能
200	CATAL ST
-	The state of the s

3P	技 ポイズンタガ 穿刺砂甲体、今其中副務
1P	装备短剑时攻击力+10
13P	技 キラ ブ ン 対虫系敌人造成大量伤害
22P	装备短到时会,率LP
35P	技 タナイスハント 別中期和麻痹的放人造成 大量伤害
42P	装备短剑时攻击力+20
58P	(技)アサシンアタック, 臨淮要害攻击 駅外単 体収人
76P	装备短领时攻击力+30
BBP	技 パンパイアエッジ 吸点液流目系的)甲栓自己恢复
100P	全职业短剑装备可能

3P	技 らせん打ち 用鞭子攻击放革体、有时を
	生現包
7P	技 要のムチ、並年侵入系数人、 組攻由
13P	装备4子时攻击刀+10
22P	校 しばり打ち 鞭子攻击 組版人, 名前会員
35P	装备ム子时攻击力+20
42P	(技 ぬむり打ち、攻击1組盆人同时恢复HP
58P	装备ム子时攻击力+30
76P	技 ヒールウイッノ、鞭子攻击単体放人 そ
	会麻痹
88P	技 双龙打ち, 随机对1组敌人进行2次攻击
100P	全取业ムチ胺各可能

善整时末ま力+10 技・皮はらい、親子打縄、令1領数人排倒 差徴財会、単UP 装 表別送り、対端尸系級へ追成ス打击 各種財致強力か-20 技 なぎはらい、用程子博引・組数人 経種組分かり1、第-4条
各部財会ル単UP 技 養泉送り 対個尸系級人造成大打击 各個財政由力+20 技 なぎはらい、用枢子楕円1組数人
接 養泉近り 対傷尸系級人造成大打击 各棚財政由力+20 技 なぎはらい、用棍子擠打・組数人
各根时攻由力+20 技 なきはらい、用根子楕円1组致人
技 なぎはらい、用枢子横列1组数人
を告任何みかわし キャチル
接, 冰结らんぱき 端冰之力凝聚到程子上进行 久攻击 对路岩绝惨的敌人有特效
各權时攻击力+30
职变担装备可能

3P	(技・ウィングブロウ、风之別対敌単体造成仍否
7P	被条ツメ財政市力+10
13P	按 裂钢垒、对机械系数人造成大伤害
22P	後島ツメ町会心事UP
35P	技,ネイルスクラッチ 対単体追踪が四次
42P	装备ツメ町攻出力+20
68P	技・タイガ クロ 一進击
76P	(報告ソメ対攻出力+30)
98P	技・ゴルードフィンガ , 攻击敌単体 解除状态变化
ngp	全額センメ結婚可能

Motor	The same of the sa
3P	秋 装备87 最大MP+10
7P	投 まふうじのつえ、仮 体物魔物學
13P	就装备8fMP吸收率+2%
218	<ul><li>校 医腹ばらい、医腹裏性物高几牛麻痹状态</li></ul>
31P	秋袋备时最大MP+30
44P	(投 しゅくふくのつえ 为単体肌支険製
57P	杖装备时MP极收率+4%
70P	技製备附最次MP+80
84P	秋姚备时MP自动图复
100P	全新业权装备可能
177	

3P	(技)石つぶて 用飞石が1組取入造成作為
7P	△ 子年 改而大+ O
12P	(技,かまいたち,対元業系収入有效的1組攻击
18P	京學的会+ 澳UP
25P	(技 せいけんづき 全力殴打单体放人
30P	空手的みかわし患+4%
42P	(後)ばくれつけん、无差別四连令
60P	空平形成山力+30
77P	、後:岩石おとし、 扱下巨大岩石、 対歌全体走 行政由
100P	空平可攻由力+60

PRIVE-1
技・たいぼく新。対抗物系単体放人的提力攻击
装备オノ財攻击力+10
技,苍天魔斩、势肉歌单体 降低其肋御力
装备オノ时会心率UP
技・かぶと割り、随机会使敌方单体麻痹。
装备才/时攻击力+20
按 主じん新り 不能成功。 旦成功能为会心一击
装备オノ时攻击力+30
(技)オノむそう、粉碎1組飲人
C40 5 - 424 0 9744

	76P	
	88P	<ul><li>(技・オノむそう、粉碎1組飲人</li></ul>
	100P	全知业才/统备可能
		CONTRACTOR OF THE A
技   しつぶうづき 快速攻击改単体	1	
総各やり时攻击力+10	E.	
「按りけものづき、稳定給金属系数人造成伤害	13.00	
按 きゅうしょづき 攻帝級方襲害、有时能瞬	3P	(技 ハトプレイク、場准殺人、群攻は、偶尔使
成结果对方		牧人无法行动
聚备ヤリ时金心率JP	7P	製造パンマー特政 計力+10
豪養ヤリ円収す力+20	13P	、投 ゴールドハンマー 毎次攻击能获得金钱
(接 一闪づき 常々成功 不过一見命中部为会	22P	最多ハンマ・Rt 含っ 中しP
U = 40	35P	(役 ラストバッター 協助最后対数単体攻击
製造やり耐攻击力+30	42P	<b>収金ハンマー时攻也力+20</b>
、技 さみだれづき、対敌人恐怖突刺	58P	技 ドラムクラッシュ、対次体系放入並行採力攻击
全额业中 J 教备可能	78P	長毎ハノマ 昨ウキカ+30
	88P	技 ランドインパクト、緩地振生成中歯波可取
		全体造成伤害
	100P	全和业ハンマ 後番可能
接 与せん打ち 用鞭子攻击放单体,有时会产		ガーメラン(西海傳)
生混乱	-	
技 要のムチ、並年授人系数人、 組取由	SKI	

13P 22P 35P 42P

58P

3P	、接1クロスカッタ 。 画出 † 字轨迹的强力 一き
7P	授 パワノルスロ 、 全力投掷攻击敌方全体
13P	装备プ メラン时攻击力+10
22P	(技 スライムプロウ 対史薬問罪有特殊的全体功能
35P	装备ブーメラン時攻击力+20
42P	接 シャインスコ ル 主明用級数全体
582	、按1パ ニングパード、火風性攻击
76P	装备プ メランBt攻击力+30
888	技」メタルウィング、金属系統效的攻击
100Þ	全即业グーメラン装备可能

技 シル ドアタック 西攻击
届力 ト 宇+2%
枝・大ぼうぎょ、大幅減少伤害
店力 ト中+2%
技・ピッグシ ルド 層的格治率よ弁
技・ミラ シ ルド、犬之塾 反射門文攻由
盾ガ ド率+2%
技・まもりのたて 提高异常状态症性
技・うけなかしのかまえ、避开放人的攻击
全职业贩装备可能

100	<u>ــــــــــــــــــــــــــــــــــــ</u>
7	
8	かばう 近身保护队友
18	J1+10
28	くちぶえ 呼吸器通径, 成斗中吸引仇恨
40	基础防御力+20
48	体当たり 用身体沖撞敌人
56	±1+30
70	ロストアタック、攻击敌単体 降低斗市。
80	地毯防御力+40
90	最大HP+80
100	やいばくだき おやは次もカメ切り段

S	
3P	(按 花小云色, 用散落的花瓣找乳1细数人
7P	被角磨器攻击力+10
13P	技」波纹演武、用順子激起水面波纹、对水边相
	息的魔物有特效
22P	装备扇BI会心非。P
35P	(接)といきかえし、将火炎和暴災智及弾给対方
42P	装备扇时攻击力+20
5BP	技 风姿花传,用扇子旋转攻击
78P	装备扇卧攻击力+30
889	接 おうぎのきい、优雅的舞蹈対数人进行先差
	刑多应攻击
180P	全即是期装备可能

100P	空平时攻击力+80	] [
48		
No con con-		
3P	(技 マシックアロ、数 体光文攻击抗性下降	8
7P	装备写财政击力+10	1 1
13P	接 バドシュート、給予与系经物大伤害	2
22P	製备弓町会心率 。P	4
35P	技 ニ ドルショノト、給予数 体調点攻击	4
42P	装备号0s攻土力+2D	5
SBP	(技 さみだれうち, 选择目标进行连射攻击	7
76P	装备号8t攻击力+30	1 8
88P	技」天使の矢、給予致 体攻击后 MP回复	9
100P	全职业与装备可能	1
Part and		100

16	取录+10
28	ためる、提升斗志 解放蓄积的力量进行攻击
40	∄* Đ
48	ふとうふくつ、解除自身状态异常
56	最大HP+30
70	しんとめつきゃく 人炎和暴风智抵抗力增强
80	敏捷+30
gn	めいそう、恢复80左右HP



90

かみのおつげ、狭知下 級所書的経验 16 おはらい、解除1名队友的诅咒 28 表 大MP+10 ゾンビガ ド、防御僵尸系歌人的攻击 48 恢复廉力+60 全女の守り、回避罪死效果 最大MP+20

圣なる折り、向神祈徳、提升自己的恢复魔力 00 恢复 順力+100 攻击施力+20

ふきみなひかり、時低效率す魔法長は、力 最大MP+10 廣結報, 生成龐法結長抵御政治魔法 **光文かいしん率アップ、会心一击率提高** せいしんとういつ、恢复自身MP 70 最大MP+20 魔力觉醒 攻击魔力太幅;升 90 攻治魔力+80 100 收出施力+100

ぬすむ、一定几定金取道系 16 敏捷+20 おとしあな、制作昭煕 32 とうぞくのはな、昼毎別近的宝物数

罗西度+40 みやぶる 将数人資料馬入談年记录 68 おたからさがし、附近的宣称在地图と表示出来

火ふき艺、噴火攻击 ひん死 (身かわし率アップ、源死时躲避率提高 ボケ、後後地摔倒、返災1組改入 18 能力+30

ツッコミ, 发牢器 政治魔力+30 タップダンス, 緑遺放入改造 恢复魔力+30 キラ ジャグリング。向政全体投除子

とうこんけち 學記热血斗風、猛躁敬単は耳キ 18 すてみ、台奔防御力、提升攻击力 最大HP+20 もろば新り、 係力攻击的同計、自己也会损失HP 55 えっこうげき 放単体攻击 68 最大HP+30 82

テンションバン 成成主に与す場所 ファイアフォース 炎之力能収全時

100

100

100

アイスフォース, 冰之力笼罩全身 16 32 ストームフォース 风与雷之力笼罩全身 \$8.71±10 ダークフォース, 暗之力逆罩全身 68 政由施力+30 82 ライトフォース、光之力党集全身 男大HP+30

なだめる 充着感情地対は 使欲単体小静下来 みのがす、温柔的内心、放走着、的故人 18 敏捷+20 32 ステルス、除蔵气息不易受到攻击 基础防御力+20 まもりのきり、科用不可思议的男气躲避敌人 55 68 82 オオカミアタック 放復进行 二次攻击

最大HP+RO

やいばのぼうぎょ、刀刃包裹全身 保护自己 10 赛础防御+10 15 HPパサ , 将自己的HP分配给 个队多 22 恢复离力+30 MP/付 ,将自己的MP分配给一个队员 基础防御+30 55 みがわり 保护源死的同体 68 82 におうだち、角队安指住收入的攻击

要注意的是,所有的魔法对应的职业在一升始的时候 不是互通的, 当转取的时候, 原先职业掌握的魔法如

果不是兼容于新职业、那么就不能使用。 5 国现政方单16 等孔] 政策形 マラキ JE全体技人 等用生產業長 银田 メガノテ OMB 中华中中国大学、 电传电路 マダンテ W 25. 28 べかげる 为 7 1价简素恢复75克有的HF 9 0 2 X#14 24 完全按据 位录表的HP 16 体复现方金员100左右的HP 28 股方全员HP完全恢复 ベカマラー 2 28 ヘホマズン 但 班, 约 キアリク 恢复技术全员的距廓效果 便 源证 **嗪服环水操能状态的队**者 型、五法 製活1位訊表,有利会失效 ザオラル W. E. W

ダ マのきとり、協計随時进行お原 攻击魔力+20 いゆしの問 答下方面之而如至然恢复 筑要施力+40 してつくはどう 取入のほねいで无效と 攻击境力+40 しんぴのきとり 問刊 ゼロガナ連り和は気暖力 82 最大MP+60 技術が255.世つゆく 特用場 ころいがだ 20%

88

95 /1+10 サインぜめ ※3 ※ よりでき \* 11は、例506 敏提+20 スキヤンダル 1 分野命15 数人均下的 最大HP+20 メイクアップ、利用原业技巧大幅提升自身魅力 85 %力+20 スポットライト 利用する なったへぶす AND EL ELECTION SEE ARES OF THE MARKET



80 m 중당. 영 · 原、松生 ルカナン 現 腹い位。 E814 10 5 10.242 ハイキル 10. 順 顺 点 48m= 物理大学は関いきる場 関の記ま BUT BUT TAME 推力社. ラリホ・マ + 12 88 + 19750 n Yest 18 2·4·4 ON S UNIGHERS マホトン 全年 切从上的魔士 自然放生 成为命中意下降 为资本\* 十四四四 医安米米拉塞马管 12 .05 113 降低 抽集人的魔科

から い 明い。かもすり知道 瞬間へ関度与延等地方便出

SUE EN P

ルラリンミト

100

# 冲破语言的障碍,习得全部咒文奥义的使用方法!

本作的療法系统继承了以前历代DO的憲法。在傷 留了大部分咒文的基础上追加了一些新的咒文。所有 的咒文都将以日文和中文对照的形态在下面介绍。零

名称	-RH-sP	效果	- 得級化
15	2	新七 大肆 均學總數人造或改畫	電法所
191	5	扔出关头铐, 特单体放人品取作害	魔法師
X9/-7	18	药由中大的中部 19年48年、西京店書	魔法院
メラガイア-	45	产生巨大的大社 地单体数人造成汽客	推进师
541	3	水可可放甲株益 · (中) 五	845 SE
ヒヤダルコ	В	冰切对 电数人造成作案	職品所 旅艺人
マヒヤド	24	产生较大的水位对致全体组成伤害	搬运等
マヒテトデス	50	产申其大的水柱对数全线通应伤害	産品等
122	4	単純之りを収集体造成作者	景楽
トルクマ	7	巨大的風暗之力对較単体追成伤害	员者
トルモア	20	颁灰级规则之 。对数章体品度疾病	2000
ドルマドン	45	连神包要倾的黑暗之为对敌希体进权抗害	원광
水华	3	声生 惹怒、对 组数人请应告实	彦とん
バギマ	8	产业进剂的定转 对一领领人连续名音	放艺人
バギケロス	26	产生下量的发色 对 书籍人提供信息	型さん
17	5	产生 - 饲炸 对全性收入造成病害	現古师 良合
イオラ	10	产生大爆炸、对全体放入垃圾伤害	施信师、竞者
イオナズノ	28	产生协人的爆炸,对全体收入造成货害	魔法师、资谷
イオクランデ	56	产生混合物象的大排件 对全体放入连续负害	発音





当島衛发展到ルディアノ城、超度無騎士之后、リソカ衛屋会出現炼金養。 以后就可以进行炼金了。配方调查世界各地的书架可以获得。炼金分为两种方 式, 是按照配方炼金,材料清单都会列出来。二是自己搭配材料炼金 事先知 道案材清单的话就也可以直接矫会。具体菜单为 レシピで れんきん 根据获得 的配方进行综合 和じりきで れんきん 自由搭配进行簿金 。而レシピで れ んきん又分为 ぜんぷ 全部配方 、ぶき 武器配方 、ぼうぐ 防具配方。 何括盾、头体、上衣、手掌、下禁、鞋子 、アクセサリー 饰品配方 、どうぐ

包括盾、头饰、上:	衣、手套、下装、鞋子	・ 、アクセサリー	饰品配方 、どうぐ
(道具配方 , 缺	少配方分关系,技顺	F表自己配也可以。	
		The same	***
表版(C)	※料 。 の 4 °	素42 ちからのルビー	飛行 のかいと1寸
はがねのつるぎ	てつのつもだっか	てつこうせきへ	ようかんのカケラいつ
たまはがねのつるぎ	はかねのつるが	てつこうせき2	へバイトスのひだねいつ
まけんしのレイピア	レイピアい	あやかしそう3个	ミスノルこうせきいか
ひかりのつるき	はしゃのつきぎ ?	ひかいのと3个	ミスノルニうせきiか せいすい11
プラチナソ ト	てつのつるぎょう	プラチナこうせき 小	ヘバイトスのひだね1个
トラコンスレイヤ・	トラゴンキラ 117	こうけつのうでわい	-
はやいきの創改	は中ぶきの約1个	ほしふるうでわ1个	-
きせきのつるかの	8480058	いやしのうてわ2:	
ほのおのつるぎ	ヴァルキ 、ソド1年	ようがんのカケラ3个	ぱくだん石 个
インフェルノノト	ほのおのつるき ^	たいようのっ ?	<b>はくだん</b> ぞ3个
はぐれメタルの別	メタスラの例 ^	オノハルコン1个	スライムゼリ 5个
メタルキングの別	はくれメタルの5(1)*	オノハルコンイ	スライムのかんじら1个 オリハルコン1个
ロトのつるぎ	きびついた创1个 すいせいのつるぎ1个	みがきすな9个 リサイクルスト-ン1个	3000000000000000000000000000000000000
はしくずのつるぎ りゅうせいのつるぎ	ほし (ずのつるぎ1个	ッケイッルストーン(***	シルニオブト
すいせいのつるぎ	がゆうせいのつるぎょか	しんかのひせき3个	シルバオブ3个
はがねのやり	じつのやり1个	てつこうせき 小	よっかんのカケラ1ト
たまはがねのやり	はがねのやり1个	てつこうせき2个	~パイトスのひだね1个
ティハインスピア	ロングスピア キ	まよけのせい1个	プラチナニうせき2↑
ホリッノス	てつのやりょう	<b>さんのロザッオ</b> 1↑	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
トライテント	バトルフオ クリウ	自いかいがら2个	ホいサンゴ2↑
グラコスのやり	トライデント10	→ うけつのうてわ¹↑	ヘヒ メタル21
さしんのやり	ホ リ ランス1个	ネコすな2个	みがきすな2个
ハントペントト	バルチザン1个	バトルアックス1个	
いなずまのやり	ディバインスピア1个	いかずちのたま3个	ミスリルこうせき1个
ちゃじんのやり	いなずまのやり1个	いかずちのたま5个	きんかい1个
デ モンスピア	アイバインスピア1个	あくまのタトゥ 3个	うらみのほうじゅ1ト
はぐれメタルのやり	メタスラのやり ↑	オノハルコンコウ	スッイムせり 61
メタルキングのやり	はぐれメタルのやり ト	オラハルコン 今	スライムのかんむり1个
きしんのきそう	えんまのまそう ↑	リサイクルスト ノバ	
らせつのまそう	きしんのませういつ	しんかのひせき1个	レットオブラ
えんまのまそう	54001t) 1	しんかのひせき3个	レハオブ3个
王なるナイフ どくがのナイフ	プロンスナイフ ウ ミなるナイフ1↑	せいすい3个 どくかのしな2个	2 (2 (~) B 1
バタフライダガ-	とくかのナイフ!!	とくかのこな3个	54300ta30
よるのパピョン	ハタフライダカ	やみのタ ハンコ	5 £ 500 £ 25°
どくばり	まじゅうのツノ1个	2 (2 (~ F B3 A	3- 1-313-0-
キラービアス	シブスナイノバ	スライムビアストト	はやての テング3个
アサシンダガ・	シ ブスナイノ1个	2 (48 f) 14	よるのとは リ2个
こおりのやいば	±なるナイン *	こおりのけつしょう3个	<b>やいほのブ メラン</b> 11
フェン、ルのキバ	_おりのやいば1个	こおりのけつしょう5个	まじゅうのソノ3个
ソウルブレイカ-	ソ トプレイカ ト	いやしのうでわ!	ようせいのうてわいへ
グラディウス	サラマンダ 个	リサイクルスト ン 1个 たいようの心1 ?	
サラマンダ	グラティウス ウ	たいようのって	サンサンゴ3个
サウザント ダガー	ビリオングガー1个	リサイクルスト・ンパケ	
ミッオンダカ・	サウザントダカ ト	しんかのひせき *	バーブルオーブ 个
ピッオンダガー	ミッオンダガ 1个	こんかのひせき3个	バーブルオ ブ3个
自ばきのは	\$25.00010	かぜきりのよねい	まほうのせいすいいか
てんぱつのど	#####################################	かぜきりのはね3个	けんしゃのせいすい。小
うみなりのに	ストロスの 111 うみなしのが11	⊕いかいかっ3 ·	出いサンゴ3 ** せいれいせき1个
わだつみのH いかずちのH	ストロスの バ	あまつゆのいと1个 いかずちのたま31	まはうのせいすいいか
らっていのだ	ストロスの !!	いかずちのたま5个	けんしゃのせいすい
マクマの!!	31 C30 1	ばくたんち3	D#10131
ルンスタッフ	ストロスのけ ↑	まもりのいど 1か	見ほうのせいすいらか
ウィザトスタッフ	~ ンスタッフバ	ソサ・・ノグ	けんしゃのせいすい3个
ミラクルメイス	マジカルメイス1↑	天使のはね1个	ミスノルこうせき3个
AUALPORT	UAL POH 1	しんかのひせきつ	けんこやのせいすい3年
ひかりのは	せんこうのが1个	リサイクルスト ン1个	
かがやきのサ	ひかりのけつか	しんかのひせき11	ブル オ ブ1ウ
せんこうの社	かがやきのせつ	しんかのひせきょう	ブルオブ3个
へびかわのムチ	かのムチ ^	へびのぬけから3:1	
だいじゃのムチ	へびがわのムチ1个	へびのぬけがら5个	まじゅうのソノ1个
サイトワインダ	だいしゃのムチ1个	へびのぬけがら8个	しかりのタトラ 14
はがねのムチ	てつのムチュケ	てっこうせき 个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのムチ	はかねのムチ †	てつこうせき2个	へパイトスのひたね! 1
トラゴンテイル	てつのムチ1个	定のうろこ3个	とうこんエキス1个
あくまのムデ	てつのムチュト	あくまのタトゥ ↑	こうもりのはねぶ个
だいあくまのムチ	あくまのムチ1个	あくまのタトゥ 2个	うらみのほうごゆ(个
100	A . 4	200 11	

	#199	810 e	
ハスタ ウィノブ	だいあくまのムチュウ	せいしゃのは、1个 クインヒール1个 リサイクルスト ン1个	
女際のム子	女王のムチ! 个	クインヒール1个	ロイヤルバッジ1个
が、シボムのムチ	事が、シガムのム学1个	リサイクルスト ン1个	-
グ ,ンガムのムチ ※グリンガムのムチ	真グ ,ンガムのムチ <sup>1</sup> 个 グリンガムのムチ <sup>1</sup> 个	しんかのひせき1个	グリンオブ1个
ST TO DIAVIAT	777320227	しんかのひせき3个	グリンオ ブ3个
共ツリンカムのムケ	物グランガムのムチ1个 てつのこん1个	C VOUNDALLE SESSION	ようがんのカケラ1个
はがねのこん	てつのこん・个	てつこうせき1分 てつこうせき2个	
たまはかねの しん	はがねのこん10	てつ_うせき2个	~パイトスのひだねい个
かいこくばしら	かしの_ん3个	しょくにんのベルト1个	
Mark York T. J.	112340 4 1	ゆめみのモ3ト	あやかしそう1个
がしたのこん レイニ ロット スコ ルロット	3 5 738507 275	ごうけつのうでわりか	91 + 10 E C 7
いにんのこん	えんいのこん! ↑ えんいのこん! ↑	7. 3 (3. 200 d. C. 10 ) J.	
レイニ ロット	えんふのこん1个	きよめの水3个	かぜきしのはね3个
スコ ルロット	レイニ ロッド 个	あまつゆのいと2个	はやての、ノグ1个
テンベストロット	ンイニ ロッド ↑ スコ ルロット ↑ ドラゴンロット ↑	あまつゆのいと2个 にじいろのもきれい	はやての , ングハウ
シェンロンロッド	V M of the profit LO	定のうろこ3个	天使のソーマ3个
	L ATAKAL.	1207 ) 17 45 1	1(0,073-40)
オ・ハルこん	オルルコンコト	~パイトスのひだね3个	
しゅらのこん	ほさつのこん1个 しゅらのこん1个	リサイクルスト-ン・↑ しんかのひせき ↑	
みようおうのこん	to 6.00 = 4.10	こんかのひせき 个	ブルーオーブ1个
信きつのこん	みょうおうのこん1个	しんかのひせき3个	ブルオ ブ3个
156-307-10	Da 10 10/- 10.	0,000,000	2354 201
はがねのノメ	てつのソメイ	てつこうせき!!	ようがんのカケラ1个
たまほがねのフメ	はかねのツメ1か	てつこうせき! ^ てつこうせき2 ^	~パイトスのひだね!个
まよけのノメ	てつのノメイ	ま上(中の子で ÷	-
オオワンのツメ	はやぶさのソメバケ	はやての ,ング 个	-
22.15037	はないからのシント	124 (0) 127	
ガル-ダのソメ	オオワンのノメ 小	せいれいせき2つ	-
11416-1-114	ト Jルナックル <sup>1个</sup> トラゴンクロー 个	てつのクギ5个 ようかんのカケラ3个	てつこうせき1个 ぼくだんゃ 个
3の8のノメ	トラゴンクロー 个	ようかんのカケラ3へ	ばくだん: 个
しゃくねつのフメ	ほのおのツメ1个	たいようのちょう	ばくだん石3个
5 - (42 20///	1207870777	あくまのタトワー4个 ロイヤルバッジ 个	- 3 6 L (D)(9/0.4 (c)
サタンネイル じゅうおうのソメ	あくまのツメ1个	D(E012 L 1-4.1.	こうもりのはね4个 まじゅうのソノ8个
じゅうおうのソメ	ましゅうのノメバケ	DAMINIOS T	2097007787
オ,ハルコンのツメ	レヤくねつのツメ1个	オ・ハルフィント	~パイトスのひだね2个
定主のツメ	<b>定神王のツメ1</b> 个	リサイクルスト ンパ	
	A E O Y X T	<b>↓んかのひせき</b> ↑	レントオ グロケ
並他のツメ	AIO//	C/C0 0/0 E B	2 2 2 2 2 2
芝和王のノメ	定律のツメ 个	しんかのひせき3小	レットオープ3个
はがねのおうぎ	てつのおうぎ1个	てつこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのおうぎ	はがねのおうぎ1个	てつこうせき2个	~パイトスのひだね 个
れつぶうのおうぎ	はねのおうぎ1个	かぜきりのはね1个	はやての,ング1个 はやての,ング1个
Er 200 100 D 1 E	144070 70 1		for the company of th
たつまきのおうぎ	れつぶうのおうぎ1个	せいれいせき「个	はやてのリング「小
カメのおうぎ	バトルファン1个	べつこうとか	よるのとばり1つ
JA. 5008 38	カメのおうぎ1个	まりよくの±3个	カメのこうら1个
げんぶのおうぎ キコのおうぎ	ハトルファンパ	ネコサな2个	カメのこうら1个 白いかいがら2个
Nr 107(0) 7 (2			4 t 1/2 1/2 1/2
びヤコニのおうぎ	ネコのおうぎ 1个	こおりのけつしょう 3个	キトンシ ルド 1个 赤いサンゴ2个 ウイングエクジ 个
ト ,のおうぎ すざくのおうぎ	バトルファン1↑ ト Jのおうぎ1↑	かぜきぃのはね2个	<b>みいサンゴ2</b> ↑
すがくのおうだ	ト Jのおうが1小	ようかんのカケラ3个	ウイングエッジ キ
へびのおうぎ	バトルファンバト	へびの向けがら2个	世のうみ*1个
-40 W/D 7/2	11770777		世のうろこ1个 世のうろこ2个
せいりゅうのおうぎ	へびのおうぎ1寸	いかずちのたま3个	70039-2-1
つきのおうぎ	ほしのおうぎ 1个	まんげつのリング1个	ほしのカケラミ个
たいようのおうぎ	つきのおうぎ 1个	たいようの石1个	赤いサンゴ3个
<b>きりんのおうぎ</b>	たいようのおうぎ1个	たいようの石1个 いやしのうでわ 个	うまのいんタケ
ひっさつのおうぎ	ちょうせつおうぎ1个	リサイクルスト-ン1↑	
0.08-0009-38	94 78 78 78 1	77727XT-211	HH 1 1 - 0
しそうおうき		しんかのひせき1个	グリンオブ ↑ グリーンオーノ3↑
ちょうぜつおうぎ	むそうおうぎ 1个	、 んかのひせる 3个	グリーンオーフ 31
してうおうき ちょうぜつおうぎ はがねのオノ	ひつきつのおうき1个 むそうおうぎ1个 てつのオノ 个	、 んかのひせる 3个	ようかんのカケラ1个
はがねのオノ	てつのオノ 个	、 んかのひせる 3个	ようかんのカケラ1个
はがねのオノ たまはがねのオノ	てつのオノ 个 ほがねのオノ1个	しんかのひせき 3个 てつこうせき1个 てつこうせき2个	ようかんのカケラ1 ^ ~ パイトスのひだね1 ^
はがねのオノ たまはがねのオノ さんのオノ	てつのオノ ↑ ほがねのオノ1↑ てつのオノ ↑	しんかのひせき 3个 てっこうせき1个 てっこうせき2个 さんかい1个	ようかんのカケラ1个 ~「イトスのひだね」个
はがねのオノ たまはがねのオノ きんのオノ	てつのオノ 个 ほがねのオノ1个 てつのオノ 个 パトルアックス1个	しんかのひせき 3个 てつこうせき1个 てつこうせき2个 きんかい** つきのめぐみ1个	ようかんのカケラ1 ^ ~パイトスのひだね1 ^ - おかしなくすり1 ^
はがねのオノ たまはがねのオノ きんのオノ	てつのオノ ↑ ほがねのオノ1↑ てつのオノ ↑ パトルアックス1↑	しんかのひせき 3个 てっこうせき 1个 てっこうせき 2个 きんかい1つ つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个	ようかんのカケラ1个 ~「イトスのひだね」个
はがねのオノ たまはがねのオノ きんのオノ	てつのオノ ↑  協が取のオノ1↑  てつのオノ ↑  パトルアックス1↑  ム ノテックス ↑  さんのオノ ↑	しんかのひせき 3个 てっこうせき 1个 てっこうせき 2个 きんかい1つ つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个	ようかんのカケラ1^ ~「イトスのひだね」↑ - おかしなくすり1↑ おかしなくすり3↑
はがねのオノ たまはがねのオノ きんのオノ	てつのオノ ↑  協が取のオノ1↑  てつのオノ ↑  パトルアックス1↑  ム ノテックス ↑  さんのオノ ↑	しんかのひせき3个 てつこうせき1个 てつこうせき2个 きんかい? つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个 スライムのかんむり 个	ようかんのカケラ1^ ~「イトスのひだね」↑ - おかしなくすり1↑ おかしなくすり3↑
はがおのオノ たまはがねのオノ きんのオノ ム・ンアックス フルム ンアックス キングアックス カイザ・アックス	てつのオノ 个 ほがねのオノハト てつのオノ ト パトルアックスハト ム ノアックス ト きんのオノ ト キングアックスハト	しんかのひせき 3个 てつこうせき1个 てつこうせき2个 きんかい1个 つきのめぐみ1个 3人が7のリング1个 スライムのかんむり 个 スライムのかんむり1个	ようかんのカケラ1个 ~パイトスのひだね1个 - おかしなくすり1个 おかしなくすり3个 - ロイヤルパソジ1个
はがねのオノ たまはがねのオノ さんのオノ ム・ンアックス フルム ンアックス キングアックス カイザ・アックス はおうのオノ	でつのオノ 个 はがねのオノ1个 でつのオノ 个 パトルアックス1个 ム ンアックス 个 きんのオノ ト キングアックス1个 はしゃのオノ1个	しんかのひせき 3个 てっこうせき 1个 てっこうせき 2个 きんかいっ^ つきのめぐみ 1个 まんげつのリング 1个 スライムのかんむり 个 スライムのかんむり 1个 げんませき 2个	ようかんのカケラ1〜 ~パイトスのひだねいへ おかしなくすり1← おかしなくすり3〜 - ロイヤルバッジ1← ちからのから ↑
はがねのオノ たまはがねのオノ さんのオノ ムーンアックス フルム ノアックス オングアックス カイザ・アックス はおうのオノ いいような	てつのオノ 个 はがねのオノ!か てつのオノ 个 パトルアックス! 个 ム ノアックス 个 きんのオノ 个 キングアックス! 个 はしゃのオノ! で はしゃのオノ! で カイザ アックス! 个	しんかのひせき3个 てつこうせき1个 でつこうせきか きんかい! つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个 スライムのかんむり 个 スライムのかんむり! がんませき2个 しおりのけつしょう31	ようかんのカケラ1〜 ~・パイトスのひだね1〜 おかしなくすり1〜 おかしなくすり3〜 ロイヤルバッジ1〜 ちからのルビーへ こおりのやいば3〜
はがねのオノ ナまはがねのオノ さんのオノ ムーンアックス フルム ノアックス オングアックス カイザ・アックス はおうのオノ いいさのオノ フィザ・トアックス	てつのオノ 个 協が扱のオノ1か てつのオノ 个 バトルアックス1か ム メデックス 个 もとのオノ か キングアックス1か はしゃのオノ1か カイザ アックス1か し、日本のオノ1か し、日本のオノ1か	しんかのひせき3个 てつこうせき1个 そんかい^^ きんかい^^ スライムのかんじり 个 スライムのかんじり 个 パイとせき2个 上かりのけつしょう31 とおりけつしょう31	ようかんのカケラ1〜 ~パイトスのひだねいへ おかしなくすり1← おかしなくすり3〜 - ロイヤルバッジ1← ちからのから ↑
はがねのオノ ナまはがねのオノ さんのオノ ムーンアックス フルム ノアックス オングアックス カイザ・アックス はおうのオノ いいさのオノ フィザ・トアックス	てつのオノ 个 はかねのオノト てつのオノ ト バトルアックス1 ト ム ノア・クス ト きんのオノ ト キンヴァックス1 ト はしゃのオノト カイザ アックス1 ト ふぶきのオノバト クラビティアックス ト	しんかのひせき3个 てつこうせき1个 でつこうせきか きんかい! つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个 スライムのかんむり 个 スライムのかんむり! がんませき2个 しおりのけつしょう31	ようか人のカケラ1~ ~パトスのひだねい个 ・ おかしなくすり1个 おかしなくすり3~ ・ ロイヤルパック1个 ちからのルビ ↑ こおりのやいば3~ しんかのひせき ↑
はかかのオノ トをはかかのオノ もんのオノ ムーンアマクス カルレーファクス カルサーアックス カイザーアックス はおりのオノ ブ・ザートアックス グレートアックス グレートアックス	でつのオノ 个 はかねのカメノト でつのオノ ト パトルアックス1 ト ム ノアックス ト きんのオノ ト キングアックス1 ト はしゃのオノ1 ト カイザ アックス1 ト が湯のカメノト カイザ アックス1 ト がしたアックス ト グレトアックス1 ト	しんかのひせき3个 てつこうせき1个 でつこうせき2个 きんかいっ <sup>へ</sup> つきのめぐみ1个 まんげつのリング1个 スライムのかんじり 个 スライムのかんじり 个 げんませき2个 -おりのけつしょう31 こおりのけつしょう6个 リサイクルスト ンド	ようか人のカケラ1~ ~パトスのひだねい个 ・ おかしなくすり1个 おかしなくすり3~ ・ ロイヤルパック1个 ちからのルビ ↑ こおりのやいば3~ しんかのひせき ↑
はかかのオノ トをはかかのオノ もんのオノ ムーンアマクス カルレーファクス カルサーアックス カイザーアックス はおりのオノ ブ・ザートアックス グレートアックス グレートアックス	でつのオノ 个 はかねのカメノト でつのオノ ト パトルアックス1 ト ム ノアックス ト きんのオノ ト キングアックス1 ト はしゃのオノ1 ト カイザ アックス1 ト が湯のカメノト カイザ アックス1 ト がしたアックス ト グレトアックス1 ト	しんがのせき 3个 てつこうせき2个 そのこうせき2个 多んかい? つきのめぐみ1个 ろろイムのかんじり イ スライムのかんじり イ スライムのかんじり イ カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカット カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカット カリカック1ト カリカット カリカット カリカック1ト カリカック1ト カリカック1ト カリカット カリカー	ようせんのカケラ ト ~ (4)、スのひだね ト *** おかしなくすり1个 *** おかしなくすり3个 *** ロイヤル・ツジ1个 *** こおりのかに ト - こおりのかいば3个 しんかのひせき キ - バーブルオ ブ1个
はかかのオノ トをはかかのオノ もんのオノ ムーンアマクス カルレーファクス カルサーアックス カイザーアックス はおりのオノ ブ・ザートアックス グレートアックス グレートアックス	でつのオノ 个 はかねのカメノト でつのオノ ト パトルアックス1 ト ム ノアックス ト きんのオノ ト キングアックス1 ト はしゃのオノ1 ト カイザ アックス1 ト が湯のカメノト カイザ アックス1 ト がしたアックス ト グレトアックス1 ト	しんかのひせき 3个 てつこうせき!^ てつこうせき!^ そんかい!* そんかい!* そんかい!* ネタイムのかん!!! スタイムのかん!!! たりはいっしょう!! たりはいっしょう!! とがいっしょう!! とがいっしょう!! とがいっしょう!!	ようか人のカケラ1~ ~パトスのひだねい个 ・ おかしなくすり1个 おかしなくすり3~ ・ ロイヤルパック1个 ちからのルビ ↑ こおりのやいば3~ しんかのひせき ↑
はがおのオノ トをはがねのオノ ネんのオノ ネんのオノ ルンアックス ルンアックス カイザ・アックス はおりのオノ ブ・ザードックス グレートア・クス ギガントア・クス ダガンドア・クス メイアン・クラブ	でつめまり 作 はがねのオノバト でつめまり ホ ドトルアラクスパト ム・ファンタス キ さんカメリト キングアフタスパト はしゃのオノバト カチザ アンタスパト ジャイア・フタスペー ジャイア・フタスペー ボカンドアンクスパー ボカンドアンクスパー エルドアンクスパー エルドアンクスパー	しんかのひせき 3个 てつこうせき!^ てつこうせき!^ そんかい!* そんかい!* そんかい!* ネタイムのかん!!! スタイムのかん!!! たりはいっしょう!! たりはいっしょう!! とがいっしょう!! とがいっしょう!! とがいっしょう!!	ようせんのカケラ ト ~ (4)、スのひだね ト *** おかしなくすり1个 *** おかしなくすり3个 *** ロイヤル・ツジ1个 *** こおりのかに ト - こおりのかいば3个 しんかのひせき キ - バーブルオ ブ1个
はがかのオノ を生かがかのオノ あんのマノ ムンアックス カルム ンアックス カイザ・アックス はおりのオノ いいたのオノ いいたのオノ の、ドア・クス グットア・クス グットア・クス グラン・アックス メイアントクラブ ファットマ・マ	でつめま / 作 はがねのオノバト でつめま / 作 ドトルアラクスバイ ム・アトラス キ もんのオノト キーングアフクスバイ はしゃのオノバー あイザ アンクスバイ シーングアンクス イ グレ・ドアアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ フル・デアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ	しんかのひせき 3个 てつこうせまか てつこうせまか そんかい <sup>**</sup> つきのめぐみ1か ネイムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スライムのかんだり ↑ スカイムのかんだり ↑ スカイム ↑ ス	よがよのカケラトへ へばイトスのひだね」か ・ おかしなくすり1个 あかしなくすり3个 - ロイザル・マンジへ ちかっのルビー・ こおりのやいば3个 しんがのひせき ↑ ・ パンプルオーブ3个
はが8のオノ を集団が8のオノ さんのイノ ムーンアマタス フルム レアフタス オングアックス オングアックス はおりのオノ コいたのオイ ブッサードックス ダニナイアックス ダニナイアックス ラーイアックス ラーイアックス フィザード・クス フィザード・クス ファザード・クス ファザード・クス ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ	でつめま / 作 はがねのオノバト でつめま / 作 ドトルアラクスバイ ム・アトラス キ もんのオノト キーングアフクスバイ はしゃのオノバー あイザ アンクスバイ シーングアンクス イ グレ・ドアアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ フル・デアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ	しんかのひせき 3个 てつこうせまか てつこうせまか そんかいか つきのかくかか スライムのかんじり スライムのかんじりか げんませまか。 カリのいつしょう30 コナイクルストンパ へんかのひせきか へんかのひせきか うちしょう31 ことが、このひかとりか でんかのひせきか うちしょう31 ことが、このひかまか ことが、このない ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなが ことが、	よかよのカケラトへ いるイトスのひだね」か わかしなくすり1个 あかしなくすり1个 あかしなくすり1个 あかっのルビー こおりのかいは3个 しんかのひせき イ・バーブルオ・ブ3个 つづもの61个
はが8のオノ を集団が8のオノ さんのイノ ムーンアマタス フルム レアフタス オングアックス オングアックス はおりのオノ コいたのオイ ブッサードックス ダニナイアックス ダニナイアックス ラーイアックス ラーイアックス フィザード・クス フィザード・クス ファザード・クス ファザード・クス ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ ファイアントフラブ	でつめま / 作 はがねのオノバト でつめま / 作 ドトルアラクスバイ ム・アトラス キ もんのオノト キーングアフクスバイ はしゃのオノバー あイザ アンクスバイ シーングアンクス イ グレ・ドアアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ フル・デアクスバイ オガンミアクスバイ ニムばき1分 フル・バーングス イ	しんかのひせき 3个 てつこうせまか てつこうせまか そんかいか つきのかくかか スライムのかんじり スライムのかんじりか げんませまか。 カリのいつしょう30 コナイクルストンパ へんかのひせきか へんかのひせきか うちしょう31 ことが、このひかとりか でんかのひせきか うちしょう31 ことが、このひかまか ことが、このない ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなか ことが、このなが ことが、	よかよのカケラトへ いるイトスのひだね」か わかしなくすり1个 あかしなくすり1个 あかしなくすり1个 あかっのルビー こおりのかいは3个 しんかのひせき イ・バーブルオ・ブ3个 つづもの61个
はが8のオノ を急切すり もルのマクス カルンアックス カルンアックス カルンアックス キングアックス カイザ・アックス はおうのオノ ガットアックス ダットア・クス そがトア・クス そがトア・クス オイア・トクラフ フィケ・イアント フェークをのルシャ へいのかがちち	マウのオノト マウオノト マウオノト マウオノト トルアックス1ト ムンアックスト を必がアックス1ト はしゃのオノト はしゃのオノト にはらのオノト ない者アックスト にはらのオノト クレ・ドアックスト エースを オカヒドアックスト ニースを オカヒドアックスト ニースを カナート ファールンマード ウオールンマード ウオールンマード	しんかのひせき 3个 てつこうせき/个 てつこうせき/个 そのした。 そんかい^^ つきのめてら/~ メライムのかんじり ^ メライムのかんじり * メライムのかんじり * リイクルスト シパ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ しんかのひせき ^ とんがのひせき ^ とんがのひがら * ジリークション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ようすんのカケラ 1~ ・ かく 1・ なくすり 1・ かし なくすり 1・ かし なくすり 1・ かいし なくすり 1・ かいし なくすり 1・ こまりのかいば 3・ しんかのひせき ・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
はが知のオノトをはかかのオノ みんのオノ みんのオノ スペープアクス スペープアクス スペープアクス スペープアクス はおうのオノ かいきのオノ アノ・ド・アクス をガンドア・クス をガンドア・クス ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	てつのオノト はがねのオノバト てつのオノト ドルファクスパト ムーファクスパト はしゃのオノト 地しゃのオノバト あたがオノト カイザ アックスパト メニジョン・ファイン・スパト アックスパト オフレ・アックスパト オフレ・アックスパト マーンマーパー フキールンマーパー フキのルンマーパー 大きのアックスパト	しんかのかせき 3个 てつこうせきかう てつこうせきかう そうなかからかった。 あんかいかつ あえずののリークリウ あライムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのかんだり 小 ボースタイムのからしまするか エタイののできる。 エタイののかでは 1 エタイののかでは 1 エタイの 10 か 1 か 1 か 1 か 1 か 1 か 1 か 1 か 1 か 1	ようすんのカケラ 1~ ・ かく 1・ なくすり 1・ かし なくすり 1・ かし なくすり 1・ かいし なくすり 1・ かいし なくすり 1・ こまりのかいば 3・ しんかのひせき ・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
はが知のオノトをはかかのオノ を入のオノ を入のオノ をレンア・クス メルム・アファクス メンダア・タクス オンダア・タクス はおうのオノ はおうのオノ ボース・ア・クス モガントア・クス モガンドア・クス オガンドア・クス オガンドア・クス フィーター・ア・クス オイア・クス ナイア・クス ナイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・クス オイア・ア・クス オイア・ア・クス オイア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・	マラのオノト にかねのオノバト てつのオノト てつのオノト トノアクスバー ムノアンクスト 各人のオノト 接しそのオノバー あくザフンクスト は1000 カイヤ カイザフンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト ムボシックスト エールンマーかり フラのカイナ ステックスト ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス		ようせんのカケラト・ ・ かかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ おかっのんと う こまりのやいはつう ・ しんがのしゅう ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
はが2のサイトをはかかのオイトをはかかのオイトをはかかのオイトをファクス アイサ・アックス アイサ・アックス はおうのオイナ・アックス ジートア・クス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス オイア・クラン・ド・フィー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	マラのオノト にかねのオノバト てつのオノト てつのオノト トノアクスバー ムノアンクスト 各人のオノト 接しそのオノバー あくザフンクスト は1000 カイヤ カイザフンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト ムボシックスト エールンマーかり フラのカイナ ステックスト ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス		ようせんのカケラトシー 小がしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしかは1个 こおりかいは2か ・ バーブルオーブ3个 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
はが2のサイトをはかかのオイトをはかかのオイトをはかかのオイトをファクス アイサ・アックス アイサ・アックス はおうのオイナ・アックス ジートア・クス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス ゲード・アックス オイア・クラン・ド・フィー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	マラのオノト にかねのオノバト てつのオノト てつのオノト トノアクスバー ムノアンクスト 各人のオノト 接しそのオノバー あくザフンクスト は1000 カイヤ カイザフンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト ムボシックスト エールンマーかり フラのカイナ ステックスト ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス	しんかかしゅう か てつこう 中まが、 てつこう 中まが、 てつこう 中まが、 でからのできない。 スタイルのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという でんを考えて、 カイのかという。 スタイルのとない。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スをない。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スをなる。 スタイル。 スをなる。 スをなる。 スター。 なる。 スター。 なる。 なる。 なる。 とる。 なる。 とる。 なる。 とる。 とる。 とる。	ようせんのカケラトシー 小がしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしなくすり1个 おかしかは1个 こおりかいは2か ・ バーブルオーブ3个 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
はが知のオノトをはかかのオメ もんのオノ もんのオノ もんのオノ もん・ファックス カイル・ファックス カイサ・ファックス はおうのオ・ ブ・デ・アックス モガンドナ・ファックに モガンドナ・ファックに カイサ・アックス モガンドナ・ファックに カイサ・アックス オイアンドラックで バルのかでう。 ガイアのギマック、 オオアのギアン・ オガララン・	マラのオノト にかねのオノバト てつのオノト てつのオノト トノアクスバー ムノアンクスト 各人のオノト 接しそのオノバー あくザフンクスト は1000 カイヤ カイザフンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト は1000 オイト クラビライアンクスト ムボシックスト エールンマーかり フラのカイナ ステックスト ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス ステックス	しんかかしゅう か てつこう 中まが、 てつこう 中まが、 てつこう 中まが、 でからのできない。 スタイルのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという で人を考えて、 カイのかんという でんを考えて、 カイのかという。 スタイルのとない。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スをない。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイルの。 スタイルの。 スタイル。 スタイルの。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スタイル。 スをなる。 スタイル。 スをなる。 スをなる。 スター。 なる。 スター。 なる。 なる。 なる。 とる。 なる。 とる。 なる。 とる。 とる。 とる。	ようせんのカケラト・ ・ かかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ あかしをくすりすう ・ おかっのんと う こまりのやいはつう ・ しんがのしゅう ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
はが2のサイトをはかかのオイトをはかかのオイトをはかかのオイトをファクス アイサ・アックス アイサ・アックス かんサ・アックス はおうのオイナ・アックス ジートア・クス デーザ・アックス デーザ・アックス デード・アックス デーザ・アックス デード・アックス データ・アックス オイア・クス アートラスのかどう ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス スティア・マスクラック・データスティア・マスクラック・データスティア・アクスティア・アーア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アー・アクスティア・アー・アクスティア・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー	てつのおく 个 は中のカイント でつのよう イ バーカフラクスト ト インフラクスト ト インファクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト リーステクスト フレートアクスト オがヒアフクスト フェーステクスト フェーステクスト フェーステクスト フェーステクスト フェーステクスト オがヒアフクスト フェーステクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト メーステクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフクスト オがヒアフタスト オがヒアフタスト オがヒアンダー・ アント・ に移る・ スポート	しんかびせゅう 3* てつこうするとう てつこうするとう てつこうするとう てつこうするとう てつこうするとう スタイムのかんじり スタイムのかんじゅう スターのでしている スターのでして	ようせんのカララド 小小人は、スののアラド かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかりのと かかりのと たんかののま か ・バーブルネーブ1や ・バーブルス
はが2のサイトをはかかのオイトをはかかのオイトをはかかのオイトをファクス アイサ・アックス アイサ・アックス かんサ・アックス はおうのオイナ・アックス ジートア・クス デーザ・アックス デーザ・アックス デード・アックス デーザ・アックス デード・アックス データ・アックス オイア・クス アートラスのかどう ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス ステ・アックス スティア・マスクラック・データスティア・マスクラック・データスティア・アクスティア・アーア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アクスティア・アー・アクスティア・アー・アクスティア・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー	てつのはメイト はmeのオメイト はmeのオメイト てつのカット てつのカット メーティックス・ト をのカメート ルンティックス・ト をのカメート ルンディックス・ト はしのカメート ルンディックス・ト ルンディックス・ト ルンディックス・ト ルンディックス・ト ルンディックス・ト ルンディックス・ト アンディー アン		ようせんのカランド・ 小ペイ・スののアショ・ 新水しを(すり1つ 新水しを(すり1つ 新水しを(すり1つ カックルを) ロイヤルインジー・ こおりのかいは3つ に、プルオ・ブト・ に、プルオ・ブト・ に、プルオ・ブト・ リングを向いた リングを向いた レングを表す リングを向いた レングを表す リングをのいた リングをのいた リングをのいた リングをのいた リングをのいた レングを リングを リングを リングを リングを リングを リングを リングを リ
はが知のイ/ を基位が回のイ/ さんのイ/ もんのイ/ ムーンアックス フルトンアックス カイサーフックス カイサーフックス サートアックス グレートア・クス ダントア・クス ダントア・クス グレートア・クス ・デットアックス フィーア・クス ・デットア・クス ・デットア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイア	てつのオノ 个 は市のカナノト てつのオノ キー イト ファンタス トー ム ノアンタス トー ム ノアンタス トー ム ノアンタス トー ム ノアンタス トー ム ノアンタス トー エーター アンタストー は、日のオノド・ タレー アンタストー は、日のオノド・ タレー アンタストー タレー アンタストー オルトアンタストー エーストー オルトアンタストー オルトアンタストー エーストー オーストー	しんかかじゅう 3 てつこうすきか てつこうすきか。 てつこうすきが。 てつこうすきがらからからからからからがられていた。 ネタイムのかんじりかけんをきないかけんときう。 ネタイムのかんじりかけんときう。 ネタイムのかんじりかけんときないからないからないからないからないからないからないからないからないからないから	ようせんのカララド 小小人は、スののアラド かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかしをくすり1个 かかりのと かかりのと たんかののま か ・バーブルネーブ1や ・バーブルス
はが知のイ/ を基位が回のイ/ さんのイ/ もんのイ/ ムーンアックス フルトンアックス カイサーフックス カイサーフックス サートアックス グレートア・クス ダントア・クス ダントア・クス グレートア・クス ・デットアックス フィーア・クス ・デットア・クス ・デットア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイア	てつのはノ ↑ Employ 1 ↑ Employ 1 ↑ Employ 2 ↑ E	しんかがひせき 3 で こっつきが 1 でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で で こうせき 3 で で こうせき 4 で で こうせき 4 で で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1	よかせんのカランド  ***********************************
はが知のイ/ を基位が回のイ/ さんのイ/ もんのイ/ ムーンアックス フルトンアックス カイサーフックス カイサーフックス サートアックス グレートア・クス ダントア・クス ダントア・クス グレートア・クス ・デットアックス フィーア・クス ・デットア・クス ・デットア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイザーア・クス カイア	てつのはノ ↑ Employ 1 ↑ Employ 1 ↑ Employ 2 ↑ E	しんかがひせき 3 で こっつきが 1 でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で でっこうせき 2 で で こうせき 3 で で こうせき 4 で で こうせき 4 で で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1 で 1	# 29# (ADD791)**  ***ME (CT U19*  ***BINE (CT U19*  ***C. TANA (CT
はが知のイ/ を基位が回のイ/ を入のイ/ をしてアクス カルム・ファラス カイサ・ファラス カイザ・ファラス カイザ・ファラス ガイザ・ファラス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガード・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイア・アックス オート・アックス オート・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	でつめようで は下のカライト で、カランタスト で、カランタスト をのます。 をクラフタスト をクラフタスト をクラフタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト カイマ アクタスト カイマ アクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクスト カリン		# 29# (ADD791)**  ***ME (CT U19*  ***BINE (CT U19*  ***C. TANA (CT
はが知のイ/ を基位が回のイ/ を入のイ/ をしてアクス カルム・ファラス カイサ・ファラス カイザ・ファラス カイザ・ファラス ガイザ・ファラス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガンド・アックス ガード・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイザ・アックス カイア・アックス オート・アックス オート・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア・ア	でつめようで は下のカライト で、カランタスト で、カランタスト をのます。 をクラフタスト をクラフタスト をクラフタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト は、アラタスト カイマ アクタスト カイマ アクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクタスト カリンドアクスト カリン	Audubureas	よかせんのカランド  ***********************************
はがちのイ/ を見せずのイノ きんのイン きんのイン をイン・ファス ルン・ファス ルン・ファス ルン・ファス ルン・ファス ルン・ファス ロオ・ファス ロオ・ファス ファー・ファス デー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス ジェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス シェー・アッス カー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー	てつのはノ 个 は で の か		ようせんのカララド・ かがしまくすりでも かかしまくすりです。 かかしまくすりです。 かかしまくすりです。 かかしまくすりです。 たっかんと たっかんと たっかんと たっかんですった。 こうちのうけ へと メラックで いった。 こうちのうけ イエロ・オープル・ イエロ・オー
はがたのイ/ を見せずのイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入ります。 をから、イプタス をがり、イグアックス はおうのチノ いいきのボノーン グラン・イブックス グラン・イブックス グラン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス カースの イブックス カースの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブ	てつのはノ 个 は で の か		よっかんのクランド いがしまののクランド いがしをくすりいる いがしをくすりいる ロイヤル(マクリイト おかりのと イー たっからますいた バーブルボーブジャ ルグリカル・ファート ルグルボーブジャ ルグリカル・ファート ルグルボーブジャ ルグリカル・ファート ルグルボーブジャ ルグリカル・ファート エー・ブル・ イエン・オー スール・オー スー スール・オー
はがたのイ/ を見せずのイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入ります。 をから、イプタス をがり、イグアックス はおうのチノ いいきのボノーン グラン・イブックス グラン・イブックス グラン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス カースの イブックス カースの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブ	てつのはノ 个 は で の か		よっかんのクランド  ***********************************
はがたのイ/ を見せずのイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入ります。 をから、イプタス をがり、イグアックス はおうのチノ いいきのボノーン グラン・イブックス グラン・イブックス グラン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス カースの イブックス カースの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブ	でラのはイテル は100のカール は100のカール イトルフクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト フェールファール オールファール オール オール オール オール オール オール オール オール オール オ		よっかんのクランド  ***********************************
はがたのイ/ を見せずのイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入のイ/ を入ります。 をから、イプタス をがり、イグアックス はおうのチノ いいきのボノーン グラン・イブックス グラン・イブックス グラン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス ガーン・イブックス カースの イブックス カースの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブの イブ	でラのはイテル は100のカール は100のカール イトルフクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト フェールファール オールファール オール オール オール オール オール オール オール オール オール オ		よっかんのクランド  ***********************************
はからのイナトを日本のイナーを日本のイナーを日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子	でラのはイテル は100のカール は100のカール イトルフクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト フェールファール オールファール オール オール オール オール オール オール オール オール オール オ	Audubureeee	よっかんのクランド  ***********************************
はからのイナトを日本のイナーを日本のイナーを日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子を日本の子	でラのはイテル は100のカール は100のカール イトルフクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト キールファクスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト カイダ アックスト フェールファール オールファール オール オール オール オール オール オール オール オール オール オ		上でかんのクランド  がり、なくりいで  あがしなくていて  あがしなくていて  あがしなくていて  こだいのか、はつ  こだいかのかます  こがいかのかます  このはのかます
はからのイナトをはずからく *** *********************************	でつめようで は「中のサード」 は「中のサード」 に「サード」 に「サード」 をリードー をリー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリード をリードー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリ		上でかんのクランド  がり、なくりいで  あがしなくていて  あがしなくていて  あがしなくていて  こだいのか、はつ  こだいかのかます  こがいかのかます  このはのかます
は中的イナトリー (1997) (1997	でつめようで は「中のサード」 は「中のサード」 に「サード」 に「サード」 をリードー をリー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリード をリードー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリ		よっかんのクランド  ***********************************
は中的イナトリー (1997) (1997	でつめようで は「中のサード」 は「中のサード」 に「サード」 に「サード」 をリードー をリー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリードー をリード をリードー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリー をリ		よっかんのクランド  ***********************************
は re to 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	でつめよう や はでものかった。 イトルアンタスト・ メーアンタスト・ ネータアンタスト・ ネータアンタスト・ ネータアンタスト・ ネータアンタスト・ スータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンタント・ オータアンター オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンター オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート・ オータアンタート オータアンタート オータアンタート オータート		上でかんのクランド  がり、なくりいで  がり、なくりいで  がり、なくりいで  たがいかいで  これいのの味が  これいのの味が  これののの味が  これがなる  「一つのような  これがなる  「一つのような  」  「これがなる  「一つのような  」  「これがなる  「
は少数の4 人 トレース (19 ) (1	てつのはイテト は「日本の 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		よっかんのクランド  ***********************************
は Pro 04 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	てつのはイテル は100のカイト は100のカイト に100のカイト に100のカイト に100のカイト を200のカイト を2		ようか人のクラント  ***********************************
は Pro 04 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	てつのはイテル は100のカイト は100のカイト に100のカイト に100のカイト に100のカイト を200のカイト を2		ようか人のクラント  ***********************************
は少数の4 人 トレース (19 ) (1	てつのはイテト は「日本の 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		よっかんのクランド  ***********************************
は Pro 04 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	でつめよう 个 がなのカイト がしますから、 イトエアクスイト をクラフタスイト をクラフタスイト をクラフタスイト をクラフタスイト をクラフタスイト は他のカイト クラピアイアクスイト は他のカイト クラピアイアクスイト はしますが、 フェーンマータイト またしまできる。		上 79 L 0.00 アラド・



完成品	療物1	<b>常材2</b>	寮材3	完成品	<b>東村1</b>	素材2	景材3
ロングホウ	ショ トポウロ	ものほしぎお1か	W. 13-	なつくものぼうし	はるかぜのぼうし1个	しんかのひせきづ	グ ノオーブラウ
クロスボウ	ロングボウ1个	チェーンクロス1个		あききめのぼうし	なつぐものぼうし1个	しんかのひせき1か	グ , ノオ ブ 1个
スナイビングボウ	かっうどのら1个	ハンタ ぼうし 个	射手のてかくろ1个	ふゆそらのぼう。	あきさめのぼうし ^	しんかのひせき1个	グリンオブ1个
かぜきりのド	かりうどの号1个	かぜきりのはね3个	はやてのリング1个	ハートスケイル	うろこのよろい1个	うろこの近1个	へびのぬけがら1个
あらしのら	かぜきりのニ1个	てんばつの役1寸	あまつゆのに と2↑	ぎんのむねあて	てつのもねあていた	Jun that's	
サイクロンボウ	あらしの弓1个	かぜのブーメラン1个	あまつゆのいと3个	はがねのよろい	てつのよろい1个	てつこうせき1个	まりよくの±1个
じけんのち	ピッグボウガン1个	おかしなくすり 个	せいれいせき3个	たまはがねのよろい	はがねのよろい「个	てつ"うせき2↑	~イトスのひだね!
むけんの大弓	むげんの当1个	おかしなくすり2个	げんませき3个	カメのこうら	てつのもねあて1个	べつ "ラ1个	緑のコケ 个
しょくのら	オ アイ ンボウ1キ	うらみのほうごか1个	-	トタスアマ	カメのこうら11	べつ" 921	19の7ケ2分
オ ディ ンボウ	じごくの引作	せいご々のはい3个		ゴ ルドメイル	シルバ・メイル1个	きんのゆびわ1个	きんのブレスレット11
大便の号	ケルビムのらりつ	,サイクルスト ン1个	-	プラチナメイル	ゴルトメイル1ウ	プラチナニうせき1^	~バイトスのひたね!
人天使の弓	天使の時1个	しんかのひせき1个	イエロ・オーブ1个	せいれいの他	まほうのよろいり个	せいれいせき1个	-
ケルビムのら	ノ天中の円1个	しんかのひせき3个	イエロ オ・ブ3个	げんまのよろい	せいれいのよろい「?	せいれいせきり个	
ゴールドトレイ .	シルバートレインケ	きんのプレスレット1个	-	ドラゴンメイル	きほうのよろい1个	2のうろこ2个	ちからのルビー1个
プラチナトレイ	ゴルトトレイリケ	プラチナこうせき!!		やいばのよろい	きほうのよろい 个	きじゅうのソノ2↑	てつのクギ5个
こうらの順	うろこの質1全	べつこうけ		ホーリーチニイン	くさりかたびら ↑	まよけの革印1个	ミスリルこうせき1个
はがねの店	てつの治りた	てつこうせき1个	まりょくの±1个	しんぴのよろい次	こんぴのよろこ 1	まもりのルビー, †	いやしのうてわ 个
たまはがねの哲	はがねの思1个	てつこうせき2个	~「イトスのひだね」个	ミラアマー	まほうのよろい 个	かがみ石3个	はげんの ,ング1个
キトノシ ハト	ライトシールト1个	ネコすな。↑	-	リフレクトアーマー	ミラ-ア-マ-1イ	かかみさらつ	スライムゼリー8个
キャットガーダー	キトンシールド1个	半口すな2个	7	はぐれメタルよろい	メタスラよろい1个	オリハルコン1个	
ホワイトシールド	ライトシールド1个	自いかいがら8个	せいすい8个	メタルキングよろい	はぐれメタルよろいいへ	オリハルコン1个	スライムのかんじりい
せいれいの音	まほうの形1个	せいれいせきか	-	ロトのよろい	きびついたよろい1个	みがきすな8个 リサイクルストン 个	オリハルコン1个
げんまの近	せいれいのほう	げんませき1个	-	しょうりのよろい	でんせつのよろい1个	リサインルストン **	レットオーブ1个
ほのおの順	息ほうの母1个	ようがんのカケラ1个	命の石1个	えいこうのよろい	しょうりのよろい1↑	しんかのひせき 小	
こおりの追	世体ラの近1个	こおりのけつしょう1个	命の石1个	でんせつのよろい	えいこうのよろいい	しんかのひせき3个	レットオ-ブ3↑
プラチナシールト	ライトシールト1个	プラテナこうせき1个	~パイトスのひだね1个	しゅぎょうぎょ けかわのポンチョ	けいこぎょう	ぶどうエキス1今 まじゅうの点3个	
トラゴンシ ルト	まほうの何1个	2のうろこう?	ちからのルビ ↑ まもりのルビ 1↑		レザ マント11 みかわしの限1个		やわらかウール1个
いうじんの情	まほうの近1个	かぜきりのはね3个	まもりのかと 117	かくれみの原 スライムの原		みかわしそう2个 スライムゼ 、3个	Canada Actor II.
ちからの原	成士の助 个	ちからのいと 1个	ばんのうぐすり1个		はでな称1个		Design Too
ちからの原設	ちからの第1个	いやしのうでわ2个 まよけの3m 小	27 34610	ノーブルなマント けんほうき ト	ピロトのマント1个 しゅぎょうぎょ1个	ちょうネクタイ <sup>1</sup> 个 ふどうエキス <sup>1</sup> 个	ひかりの石3个 ましゅうの何2个
せいきしの街	ホワイトシ ルト1个		ミスノルーうせき1个			定のうろこ1个	ぶどうエキス2个
オガシールド	ダークシールド1个	ヘビーメタル2个 かがみる3个	まじゆうのツノ5个 ミスリルこうせき2个	ドラゴンス・ツ	ぶとうぎ1个 はてな形1个	ひかりの長3个	こしいろのおきれ 今
みかがみの旧	せいきょの近1个		こうけつのうでわ! ウ	ダンサ のシャノ おどりこのトレス	おどしこの様1个	ひかりのも3个	にじいろのおきれ「个
大おやぶんの后	おやぶんの近1个	しんかのひせき) ト	こうけつのうでのか		けがわのポンチュ 个	2 L # 3 00 to 3 ft	TTC://Woster
于女の店	はめつの近いた	せいしゃのはい3个		けがわのへスト		ほしのカケラ3个	-
女物の俗	圣女の匿1个	女神のゆびわ1个	オリハルコン1个	スタ なス ツ	トハデなス ノ1个 カラフルチュチェ ↑	にしいろの布きれ †	-
はくれメタルの当	メタスラの近1个 はぐれメタルの近1个	オリハルコン1个 オリハルコン1个	スライムゼ , 6个 スライムのかんむり1个	いけない水番上	あぶない水巻上1个	自いかいから3个	赤いサンゴ2个
メタルキングの店 ロトの店	さびついた谷1个	みがきすな9~	オノハルコン1个	きわどいす者上	しいけないけ業上1个	にしいろの市され1↑	天使のはね2个
りんねの垢	メビウスの音1个	Jサイクルスト-ン1个	4 11 40 12	定のどうぎょ	けんぼうぎょうか	②のうろこ2↑	がどうエキス2个
えいえんの話	りんねの后1个	しんかのひせき1个	グリーンオーブ1个	やみのころも	ピロートのマント1个	よるのとばり3个	みかわしそう3个
メビウスの店	えいえんの第1个	しんかのひせき3个	グリンオ ブ3个	しっこくのマント	やみのころも ↑	こうもりのはね4个	あくまのタトゥ 3个
はがねのかぶと	てつかいと1个	てつこうせき1小	まりよくのtif	ひかりのタキント	おしゃれなス ツュウ	ちょうオクタイ1个	ひかりのも3个
たまはがねのかぶと	はがねのかぶと1个	てつ_うせき2个	へパイトスのひだね1个	ひかりのドレス	スパンコ ルドレス1个	ピンクパール1个	ひかりの石3个
ぎんかめん	てっかめん1↑	Souri FERTA	ぎんのかみかぎりつう	あぶないビステェ	しんぴのピスチェ!↑	リサイクルスト ノ1个	
プラチナヘッド	てつかめん1个	プラチナこうせき1个	へパイトスのひだね1个	シルクのビスチェ	あぶないビスチェ1个	まだらくもいと7个	きぬのローブ3个
ミスノルフード	チェインフ・ド1个	ミスリルーうせき2个		しんびのビスチェ	シルクのビスチェ1个	みかわしそう7个	天使のソ マ3个
ちりょくのかぶと	はがねのかぶと1个	きんのサ クレット1个	ひらめきのジュエル3个	そらのトーガ	おおそらのト ガ1个	リサイクルスト ン1个	
インテリクラウィ	ちりょくのかっさい?	インテリのうてわけ	けんしゃのせいす。1个	てんのト ガ	そらのト ガ1个	しんかのひせき 个	ブル オ ブ1个
もうぎゅうヘルム	たまはがわのかぶと1个	ましゅうのツノ2个	いかりのタトゥー1イ	おおそらのト ガ	てんのトーガ1个	しんかのひせき3个	ブルーオーブ3个
ハツファロ メット	もうぎゅうへルム1个	ましゅうのツノ4个	一うけつのうでわり个	ヒュプノスガウン	やすらぎのローフ 1イ	<b>ゆめみの</b> 在3个	やわらかウ-ル3个
サタンヘルム	グレトヘルム1个	うらみのほうしゅ1个		せいれいのほうい	まほうのほういっ个	せいれいせき1个	
Edinant	プラチナヘット 1个	ミスリルニうせき3个		げんまのほうい	せいれいのほうい1个	げんませき1个	
グレ トヘルム	サタンヘルム3个	せいごやのはい1个	-	せいじゃのほうい	ぎょうじゃのほうい1个	しんごんのじゅず1个	よごれたほうたい3个
さとりのかんむり	ちりょくのかいと 个	さとりそう5个	ミス Jルニラせき1个	いんじゃのころも	ましないしの形1个	ノ サリ リング1小	よ"れたほうたい3个
ドクロのかぶと	アポロンのかんむ 引1个	うらみのほうじゅ! 个		けんじゃのローブ	せいしゃのほういった	いんじゃのほうい1个	さとりそう3个
たいようのかんむり	トクロのかぶと1个	せいごやのはい3个		水のはごろも	せいれいのほういけ	あまつ物のいと3个	
アポロンのかんむり	たいようのかんむり1个	しんかのひせき1个	たいようの石1个	さとりのマント	ノーブルなマント1个	さとりそう6个	けんごゃのせいすい3*
はぐれメタルヘルム	メタスラヘルム1个	オリハルコン 个	スライムゼリ-0↑	プランセスロ ブ	ひかりのトレス1个	ロイヤルハンンで	
メタルキングヘルム	はぐれメタルヘルム1个	オノハルコン 今	スライムのかんむり1个	クインローブ	ブリンセスロ ブ1个	女王のてぶ(ろ)个	やわらかウ ル2个
ロナのかっこと	さびついたかいと1个	みがきすな9个	オリハルコン1个	エンプレスロ ブ	クインロ プリト	おうごんのティアラ ↑	やわらかウ-ル3个
こあいのかぶと	きせきのかぶと1个	リサイクルストーン1个	-	プリンスコート	ひかりのタキシード1个	ロイヤルバッジ1个	-
しゅくいくのかいと	じあいのかぶという	こんかのひせき1↑	パープルオブケ	キングコ ト	ブリンスコート ク	キングアックス1个	やわらかウ-ル2个
			パープルオ ブ3个				
	しゅくふくのかぶと1个	しんかのひせき3个	1. 2100 231	エンベラ・コート	キングコ ト1个	スライムのかんむり1个	やわらかウ・ル3个
おしゃれなパンダナ	バングナ ?	ちょうネクタイ1个	- 200	セレシアのころも	あくむのころも1个	せいじゃのはい3个	-
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ	パングナ ? おしゃれなパングナ1个	ちょうネクタイ1ウ はやてのリング1ウ	-	セレシアのころも セレシアのはごろも	あくむのころも1个 セレシアのころも1个	せいごやのはい3个 しんかのひせき1个	天使のはね7个
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はねぼうし	パンダナ ↑ おしゃれなパンダナ1个 点のほう。1个	ちょうネクタイ1 ウ はやてのリング1 ウ かぜきりのはね1 ウ	-	セレシアのころも セレシアのはごろも シェンロンロ ブ	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラコンローブ1~	せいじゃのはい3个 しんかのひせき1个 丸のどうぎ 1 个	-
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はねぼうし うさみみパンド	パンダナ ↑ おしゃれなパンダナ1个 点のぼう。1个 ヘアパンド1个	ちょうネクタイ1个 はやてのリング1个 かぜきりのはね1个 うきぎのおまもり2个	-	セレシアのころも セレシアのはごろも シェンロンロ ブ 天使のロ ブ	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラコンローブ1个 ケルビムのローブ1个	せいごやのはい3个 しんかのひせき1个 友のどうぎし 个 ,サイクルストーン1个	- 天使のはね? <sup>(*)</sup> トラゴンス-ノ <sup>(*)</sup>
はねぼうし うさみみパンド ねこみみパント	パンダナ ↑ おしゃれなパンダナ1↑ 及のまう。1↑ ヘアパンド1↑	ちょうネクタイ1 ↑ はやてのリング1 ↑ かぜきりのはね1 ↑ うきぎのおまもり2 ↑ ネコすな2 ↑	6. =	セレシアのころも セレシアのはごろも シェンロンロ ブ 入使のロ ブ 大天学のローブ	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラゴンローブ1个 ケルビムのローブ1个 人間のローブ1个	せいこののはい3个 しんかのひせき1个 丸のどうぎ1 个 、サイクルストーン1个 しんかのひせき1个	- 天使のはね/小 トラゴンス- ハ↑ - イエロ オ・ブ1↑
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はねぼうし うさみみパンド ねこみみパント けがわのフート	パンダナ ↑ おしゃれなパンダナ1个 点のます。1个 ヘアパンド1个 ヘアパント1个 次のほうし1个	ちょうネクタイ1个 はやてのリング1个 かぜきりのはね1个 うきぎのおまもり2个 ネコすな2个 まじゅうのは1个	- - - - - - - - - -	セレシアのころも セレシアのはごろも シェンロンロ ブ 入使のロ ブ 大天寺のローブ ケルビムのローブ	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラゴンローブ1个 ケルビムのローブ1个 人間のローブ1个	せいこののはい3个 しんかのひせき1个 点のどうぎ1 个 、サイクルストーン1个 しんかのひせき1个 しんかのひせき3个	- 天使のはね/↑ トラゴンス-ノバ↑ - イエロ オ・ブバヤ イエロ オ・ブバケ
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はねぼうし うさみみパンド ねこみみパント けがわのフート とんがりぼうし	バンダナ ↑ おしゃれなパンダナ1个 点のまうし1个 ヘアパンド1个 ヘアパンド1个 人のほうし1个 点のほうし1个	ちょうネクタイ1个 はやてのリング1个 かぜきりのはね1个 うさぎのおまもり2个 ネコすな2个 まじゅうのは1个 まじゅうのフィーへ	- - - - - やわらかウ-ル1个	セレシアのころも セレシアのはごろも シェンロンロ ブ 天使のロ ブ 大天寺のローブ ケルビムのローブ はがねのこて	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラコンローフリト ケルビムのローブ1个 人社のローブ1个 人人社のローブ1个 スト社のローブ1个 てつのこで1个	せいこののはい3个 しんかのひせき1个 丸のどうぎ1~ 、サイクルストーン1个 しんかのひせき1个 しんかのひせき3个 てつこうせき 个	- 天使のはね/个 トラゴンス-ノバト - イエロ オ・ブバイ イエロ オ・ブスト まりょくのカバト
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ は知まうし うさみみパンド ねこみみパント けがわのフート とんがりほうし まんのかみかざり	バンダナ ? おしゃれなパンダナ1个 よのほうし1个 ヘアバンド1个 ヘアバンド1中 とのぼうし1个 とのぼうし1 ト をんのかみかざり1个	ちょうネクタイ1々 はやてのリング1个 かぜきりからはね1々 うきぎのおまもり2个 ネコすな2个 まごゅうの以1个 まごゅうのソノ 个 きんのゆびわ1个	6. =	セレシアのころも セレシアのはごろも シェレコンロ ブ 大乗中のロ ブ 大乗中のローブ ケルビムのローブ はがねのこて たまはがねのこて たまはがねのこて	あくむのころも1个 セレシアのころも1个 トラニンローブ1个 ケルビムのローブ1个 人社のローブ1个 人社のローブ1个 てつのこで1个 はがねのこで1个	サいこののはい3个 しんかのひせき1个 光のどうぎ 1 个 、サイクルストーン1令 しんかのひせき1个 しんかのひせき3个 てつこうせき 个 てつこうせき2个	- 天使のはね/个 トラゴンス-ノバト - イエロ オ・ブバイ イエロ オ・ブスト まりょくのカバト
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はねぼうし うさみみパンド ねこみみパンド ねこみみパント とんがりぼうし きんのかみかざり、 スライムヘット	パンダナ ? おしゃれなパンダナ1个 上の末ましょう ヘアパンド1か ヘアパント1か 点のぼうしょう 素のぼうしょう そんのかみかぎり1か とんがりぼうし 个	ちょうネクタイ1〜 はやてのリング1〜 かぜきりのはね1〜 うきぎのおまもり2个 ネコすな2〜 まじゅうの以1〜 きじゅうのメノ 〜 きんのゆびわ1〜 スライムゼリ 3〜	- - - - - やわらかウ-ル1个	セレシアのころも セレシアのはごろも シエンのレーフ 大天寺のローブ 大天寺のローブ ながねのこで はがねのこて せいれいのこて	あくせのころも1个 セレジアのころも1个 トラゴンローブ1个 ケルビムのローブ1个 人間のローブ1个 スト間のローブ1个 てつのこで1个 ほかねのこで1个 まほうのこで1个 まほうのこで1个	せいこのはい3个 しんかのひせき1个 たのどうぎ1 个 、サイクルストーン1个 しんかのひせき1个 しんかのひせき3个 てつこうせき 个 てつこうせき 个	- 天使のはね/个 トラゴンス-ノバト - イエロ オ・ブバイ イエロ オ・ブスト まりょくのカバト
おしゃれなパンダナ しつがうのパンダナ はねぼうし うさみみパンド ねこみみパント けがわのフート とんがりほうし まえんのかみかざり、 スライムヘット はねかぎりパンド	パンゲナ > おしゃれなパンダナ1↑ 点のまうし1~ ヘアパンド1↑ ヘアパンド1↑ 点のまうし1~ 点のまうし ↑ ぎんのかみかぎり1↑ とんがりぼうし ~ ヘアパンド1↑	ちょうネクタイ1个 はやてのリング1个 かぜきりのはね1个 うきぎのおまもり2个 ネコすな2个 まじゅうのか1个 まじゅうのか1个 スライムゼリ 3个 かぜきりのはな2个	 - - - - やわらかウール1个 - - - -	セレンアのころも セレンアのはごろも シエンロンロ ブ 大使のロ ブ 大元学のローブ かかど人のローブ はか知のこて たまはが知のこて けがね。こて げんまのこて げんまのこて	あくせのころも1个 セレシアのころも1个 トラコンローブ1个 ケルビムのローブ1个 大人後のローブ1个 大人後のローブ1个 てつのこで1个 ほがねのこで1个 まほうのこで1个 まほうのこで1个	せいこのはい3个 しんかのひせき1个 人のどうぎ1 个 、サイクルストーン1个 しんかのひせき3个 てつこうせき 个 てつこうせき2个 せいていせき 个 げんませき1个	- 天使の独ね/か トラゴンス-ノバト - イエロ オ・ブバウ イエロ オ・ブ3か まりょくのむがか ~パイトスのひだね!!-
計しゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ はわぼうし うさみみパンド おこみみパント けがわのフート とんがりぼうし きんのかみかざり、 スライムヘット はねかぎりパンド いンターほうし	パンダナ : おしゃれなパンダナ1↑ 点の至う。1↑ ヘアパンド1↑ 大アパンド1↑ 点の定うし1↑ 点の定うし1↑ たんがら定うし ↑ だんかかかぎり1↑ とんがらぼうし ↑	ちょうネクタイ1つ はやてのリング1か かぜきりのはね1つ うきぎのおまもり2个 ホコすな2个 まじゅうの以1か まじゅうのメノト きんのゆびか1か スライムゼリ 3个 かぜきりのはね2个 やわらかフ・ル1か	  やわらかワール <sup>1</sup> 个  - - - - - - - - - - - - - - - - -	セレンアのころも セレンアのは二ろも シェンロンロ ブ 大型のロ ブ 大型のローブ はかねのこで はかねのこで せいせいのこで はいせいのこで はんまのこで はいせいのこで はいせいのこで はいせいのこで	あくせのころも1个 セレシアのころも1个 トラゴシローブ11个 大が化立のローブ1个 人がのローブ1个 へ下後のローブ1个 てつのこで1个 ほかはのこで1个 せいれいのこで1个 せいれいのこで1个	せいこのはい3か しんかのひせきづか たのどうぎ! ネ ・サイクルストーン1か しんかのひせき3か しんかのひせき3か てつこうせき ネ てつこうせき ネ てつこうせき で せいないせき か げんませき1か てつこうせき2か せいないせき か	- トラゴンスーノ   ↑ トラゴンスーノ   ↑ イエロ オ・プ   ↑ イエロ オ・ブ   ↑ イエロ オ・ブ   ↑ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
おしゃれなパンダナ しつぶうのパンダナ は和まう。 うさみみパンド ねこみみパント けがわのフート と人がりほう。 きんのかかがり、 スライムヘット はねかがりパンド いンターほう。 ぬくもりのシャブカ	パンダナ > おしゃれなパンダナ1↑ 点の思う。」 ( ヘアパンド1↑ 点の建うし」 ( 底の建うし」 ( たんがみかぎり) ( たんがみかぎり) ( たんがりぼうし へ ヘアパンド1↑ とんがりぼうし へ けがわのフード1↑	ちょうネクタイ1つ はやてのリング1个 かぜきりのはね1~ うきぎのおまもり2个 ネコすな2个 まじゅうの以1个 まじゅうのメノト きんのゆびわ1个 スライムゼリ 3个 かちらかウ・ル1・ うきぎのおまもり1个		セレンアのころも セレンアのはころも シェンロンロ フ 大型のロ ブ 大型のローブ かがえのローブ はがねのこて そりはがねのこて せいれいのこて げんまのこて ミトルガントレット ヘピーガントレット	あくせのころも1个 セレシアのころも1个 トラコンローブ17 ケルビムのローブ17 人がのローブ17 てつのこで17 はがねのこで17 まはうのこで17 せいれいのこで17 ライトガントレンド11个 ミドルガントレフト17	せいこのはい3个 しんかのひせき1个 丸のどうぎ! イ ,サイクルストーン1个 しんかのひせき1个 しんかのひせき2个 てつこうせき 个 てつこうせき 个 てつこうせき 个 げんませき1个 てっこうせき2个 サバいせき イ げんませき1个 てっこうせき2个 ペピーメタル2个	- - - - - - - - - -
計しゃれないシダナ しつほうのハンダナ は知まう。 うさみみパンド おこかみハント けがわのフート とんがりほう。 さんのかみかざり、 スライムヘット はねかぎりパンド ハンターほう。 はくののシープカ さんのサークレッド	パングナー おしゃれない グナリケー 点のます。」 ロー ヘア・シドリケー 点のます。 ロー 点のます。 ロー 点のます。 ロー ドルのかのが リリケー とんがりぼうし マー パータンジドリケー とんがりぼうし マー リガイのカードリケー サークセンドリケー サークレットリイ	ちょうタクタイト はやてのリングイト かぜもりのはないで うきをのおまちり2个 ネコサロ2イ まごかうのメント まごかうのメント まごからのメント かぜもりのはなか やわらかウールレー うさをのおまもリフト きんのはだわいた	  やわらかワール <sup>1</sup> 个  - - - - - - - - - - - - - - - - -	セレンアのころら セレンアのはごろも シェンロンロブ 大変のローブ 大変のローブ ながなのニマ はがなのこて またがなのこて またがなのこて またがなのこて またがなのこで またがなる またがな またがな またがな またがな またがな またがな またがな またがな	あくじのころも「介 セレシアのころも「介 トラコンローフリア ケルビムのローブ1ウ 人が日かり ブリウ 人が日かり ブリウ は対象のこで「介 ほかものこで「介 ほかものこで「介 まがれるこで「介 まずれるこで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで「か まずれるで まずれる まずれる まずれる まずれる まずれる まずれる までして まずれる までして まずれる までして まで	せいこのはい3个 しんかのひせき1个 及のでうぎしか 、サイクルストーン1个 しんかのひせき1か しんかのひせき2か てつこうせき か せいいせき か けんまをひせき2か せいいせき か けんまを2からなった。 でつこうせき2か でつこうせき2か でつこうせき2か でつこうせき2か でつこうせき3か	- - - - - - - - - -
計しゃれないシダナ しつぶうのパンダナ は物ぼう。 うさみみパンド はこみみパンド けがわのフート とんがりほう。 も人のかみかずり、 スライムヘット はねかぎリアシド いンターほうし ぬくもりのシャブカ きんのサークレット	バングナ : 数し 中北が (シザナ) ↑ 点のは 3 し 1 ~ ペア・シド 1 ~ ペア・シド 1 ~ 点のは 3 し ~ 差んのかみかぎ り1 ~ そんかりぼうし ~ ペア・シド 1 ~ だんがいぼうし ~ けがものフード 1 ~ サークレット 1 ↑ まんのサ クレット 1 ~	ちょうネクタイト はやてのリンダイト かぜゃりのはねりや うきぎのおまもち2个 ネコサなフキ まごゅうのいか? まごゅうのメノ イ まんのおびかけか スライムゼリ 3个 かぜもしのはね2个 かちらかウ・ルトヤ うきののばわけか さんのはな2个 からのがりがける さんののががありた。 さんののがでありまして、 さんののがでありまして、 さんのかができた。 さんののができた。 さんののができた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのかできた。 さんのができたた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができた。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 さんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたる。 もんのができたなななななななななななななななななななななななななななななななななななな	やわらかウール1个 多人のプレスレント1个 こしゅうのが1个 そわらかケール1个 多人のプレスレント1个	セレアのころら セレアのはつら シエレコンロプ 人間のロプ 大原のロプ たを他のロープ はかねのこて たまはがねのこて だしがいのこて げんまのこて はっれのこて はっれのこで はっれのこで はったのこで さいがシャレント のとが といって きしのうできる はでれのこので さいのうできる はでれのこので	あくじのころも「介 セレンアのころも「介 トラニンロープ」で ケルビムのロープ」で 大型のロープ」で 大型のロープ」で 大型のロープライ でつのこで1个 は対象のこで1个 は対象のこで1个 は対象のこで1个 は対象のこで1个 まもうのこで1个 は対象のでで1个 は対象のでで1个 は対象のでで1个 は対象のでで1个 は対象のでで1个 は対象ので1で ライトカントレント1个 に移力とレップトサー に対象して1个 アクスプロので1をで10	はいくのはいる今 上がのひせをすか 上のどうぎ 1 キ ノザイクルストーン1で したがのひせを3か てつこうせき へ てつこうせき へ てつこうせき へ でつうせき か はがいせき か はがなせき か だんませき1か ベビニタル2か をとしてき3か まりたりとする3か オールーン1や	- - - - - - - - - -
おしゃれないンダナ しつほうの・シダナ は知まう。 うきあみパント おこみか・シト はがおのフート とんがりほう。 きんのからかざり、 スライムへット はねかぎりパンド ハント はなかがりまう。 きんのかですか。 あんのかですか。 あんのかですか。 はながのですっシット ほしのサークッフト まよのタ・バン	バングナー 数し中ななシサナ1个 点の注えしい ヘアパンド1台 ヘアパンド1台 ヘアパンド1台 トラッション・ 差の終ましい 点の終ましい こんかりぼうし へ ペアペンド1台 こんかりぼうし へ ペアペンド1台 とんかりぼうし イ ヤークレフト1台 多 パンドラータ・アンド1台 8 パンドラータ・アンド1台 8 パンドラータ・アンド1台	与ようをタタイト はやてのリングパー かぜもりのはね1々 うきがのあまちなケー 本ゴサロジケー まごをうのメーケー まごをうのメーケー まのかがかった。 かがきものはな2ケー かからかアール1ケー まんの砂がか1ケー ほんのカナケラケー はつのカケラケケー はつのカケラケケー		セレアのころら セレアのはごろも シエンロンロ ブ 大型のロ ブ 大型のロ ブ 大型のローブ リンドムのローブ はかれのこて せいれのこて せいれのこて はりれのこて はりれのこて はりれのこて はりなりにして はりなりにして はりなりにして はりなりにして はりなりにして はりなりにして なりなりなりにして なりなりにして なりなりにして なりなりなりにして なりなりにして なりなりなりにして なりなりなりなりなり なりなりなりなり なりなりなりなりなりなりなりなりなり	あく(かころり) イ オレシアのこうも1 トラニショーブリネ ケルビムのローブリネ 大利のローブリネ 大利のローブリネ 大利のローブリネ はかねのこで1 キ はかねのこで1 ト はかねのこで1 ト ライトカントンブトリネ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	せい。そのはいるへ したかのかせきから、 点のとうぎしか。 カザイタルストンパウ したかのかせきかっ てつこうせきかっ てつこうせきかっ てつこうせきかっ でつこうせきかっ でつこうせきかっ でつこうせきかっ でつこうせきかっ だっこうせきかっ だっこうせきかっ だっこうせきがっ だっこうせきがっ たったからない。 としたかのかせきからない。 はが、またい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としたがのかできかっ たったい。 としている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とっている。 とって。 とって。 とって。 とって。 とって。 とって。 とって。 とって	- - - - - - - - - -
計しゃれないンダナ しつほうのパンダナ は確定す。 うきあかべンド はだかのファト とんかりほうし。 も人のかみかざり、 スライムヘット はなかぎりいひド ハンチ-ほう。 命人のサークンドト ほしのサークンドト ましのサーク・シャト ましのサークンドト ましのサークンドト ましがよのターバン	バングナ : 起しをななシチナ1个 点のは 3 し : 「 ヘアバンド1台 ヘアバンド1台 ヘアバンド1台 会のは 3 し : 「 著人のかみかぎ 91 个 ペアジド1台 となりは 3 し : 「 となりは 3 し : 「 となりは 3 し : 「 ドルファンド1台 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ちょうネクタイト はやてのリンダイト かぜもりのはねりや うきぎのおまもち2个 ネコヤジント まごからのルント まごからのメント まんのかがかか かがほりのはね2个 やわらかか、ルレー うきぎのおまもり1个 まんのかがかか。 まんのかがかかか。 まんのかがかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかかりがないのかかかりかがない。 よるのとはり2个	やわらかウール・イー 多人のプレスレント 1 个 こしゅうのボット やわらかヴール・イー 多人のプレスレント 1 个 へびの必びがら 1 个	セレアのころら セレアのはごろも シエンロンロ ブ 大原のロ ブ 大原のローブ でかた人のローブ はかねのこて たまはがねのこて オヤル・のこて ばんまのこで はトルブントレント へと・ガントレント さとりのうてまる はフリのうでまる はフリーン・フィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフィーフ	あくじのころも「介 セレタアのころも「介 トラニンロープリテ ケルビムのロープリテ 大地のロープリテ 大地のロープリテ はが知のこでリテ はが知のこでリテ せいれいのこでリテ サイカントレックトリテ モデルガントングトリテ ・ 100 であってリテ エリケーフェリテ エリケーファーファー エリケー エリケー エ	せい。そのはいる今 したかのひせきかう 点のどうぎ に キー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	- - - - - - - - - -
計しゃれないンダナ しつボラのバンダナ は物はう。 うきみかパンド かたみかパンド けがわのフート とんがいまう。 きんのかみがずり、 スライムペット は知かぎリアンド はくもりのシャブカ きんのサークレット ましのサークレット ましまり。 パン がげのターバン パンターバン がけるカッパン パンターバン のアークレット ましまり。 パン がげめのパン アークターバン がけるカッパン バンタフライマスク	バンテナ 動し中ななジサナ1个 点のほうし! ヘア・ジド1ト ヘア・ジド1ト ヘア・ジド1ト ヘア・ジド1ト とのはまうし っ ド人のかみかざり! ド人のかみかざり! たんかいまうし へ ベッセッド! さんのいまうし へ サークレッド! そんのサ クレッド! ターバン! ターバン! ト ターバン! ト ターバン! ト	与ようタタイト はやでのリングドー かぜありのは知りで うきがあまもなりで あますなどか まごからのはいか まごからのはいか まごからのはいか まごからのはなどか かぜからかかりいか うさのおまもりい なのかからかり がでのあからいで ようのかどがいか なっかからかり がでのあからいで ようなりばりまか	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	セレアのころら セレアのはごろも シェンコンロ ブ 大型のロ ブ 大型のロ ブ 大型をのローブ グレビをのローブ びがたのローブ はがれのこて せいれのこて はいれのこて はいれのこて は、水ガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ペニガントレント ロトのこて カリントレント ストレント カレーグのこて ロトのこて カリントレント カレーグのこて カリントレント カレーグのこて カリントレント カレーグのこて カリントレント カレーグ カリントレント カレーグ カリントレント カレーグ カリントレント カレーグ カリントレント カレーグ カリントレント カレーグ カレーグ カレーグ カレーグ カレーグ カレーグ カレーグ カレーグ	あくじのころも「介 セレアのころも」介 ドラニンローフリテ かしたムのローブ1介 人がのカーブ1介 へも同のローブ1介 でのこて1介 住けれるこで1介 住けれるこで1介 によっのこで1介 でがあります1介 デオイガントレフト1介 にありので1分で1付 メタスのこで1介 をでれるプルのこで1介 をでれるプルのこで1介 メディルのこで1介	せい。そのはいるへ したかのかせきから、 人のでうぎしか。 人がそのかなきから したかのかせきかっ てっこうせきかっ てっこうせきかっ てっこうせきかっ てっこうせきかっ てっこうせきかっ てっこうせきかっ でっこうせきかっ オンパいせきか だっこうせきがっ メリルコンドルコンドー あがきするか。	来後のはね) ↑ トラゴンス-ノ) ↑ イエロ オ ブ) ↑ イエロ オ ブ) ↑ イエロ オ ブ3 ↑ ミリス (カエ) ↑ ヘバイトスのひかたね) ・ とうこ人エギス) ↑ げんごのせ、チッツ スライムセリ-8 ↑ オ フィルカント↑
計し申れないンダナ 止知さうのシンダナ は知さう。 うさらめハンド はたらめハント いがカロワート とんがりほう。 さんのかみかざり。 立ちんのケータンマト ははのウ・ランマト ましのウ・ランマト ましのウ・ランマト ましなのケータンマト ないたのかが、 はいたが、 はいたのかが、 はいたのが、 はいたいのが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいないが、 はいが、 はいが、 はいが、 はいが、 はいが、	パンテナ 会社 中年をなります。 社 中年をなります。 ヘアペンド1年 ヘアペンド1年 ヘアペンド1年 カスピット1年 大名のかあかぎリット とんかりほうし イ イアペンド1年 とんかりほうし イ がものフェド1年 サクレッド1年 ターペンドキ ターペンドキ ターペンドキ カーペンド カーペンドキ カーペンドキ カーペンドキ カーペンドキ カーペンドキ カーペンドキ カーペンド カーペー カー	与ようネタタイト はやてのリングけー が出きりのはね」や うきがあまもなアー ネコでは2个 まごゅうのメンイ まごゅうのメンイ まごゅうのメンイ まごゅうのメンイ まごゅうのかけー スタイムゼリ 3个 かじゅう・ルリー うきがおまるりけー まんの呼びわけつ は、のカケラけー がびのあいちけつ まものでは12个 ちょうのよね12个 まるのでは12个	やわらかウール・イー 多人のプレスレント 1 个 こしゅうのボット やわらかヴール・イー 多人のプレスレント 1 个 へびの必びがら 1 个	セレアのころら セレアのはつめ シェンロンロ ブ 大原のローブ 大原のローブ ウルビルのローブ はかねのこて はかねのこて せいれいのこで げんまのこで さ、ルガントレット きといのうでまき はでルクタのこで メクルキングのこて カックテの。て ツクキョのこて カックテの。て	あくじのころも「イ はシアのころも「イ ドラコンローフ」ト アンローフ」イ 大型のロープ 1イ 大型のロープ 1イ 大型のロープ 1イ 大型のロープ 1イ 大型のロープ 1イ でのこて 1イ は対象のこで 1个 は対象のこで 1个 は対象のこで 1个 は対象ので 10个 は対象ので 10个 はどれいのこで 1个 はどれいのこで 1个 はどれいのこで 1个 はどれいのこで 1个 はどれいのこで 1个 はどれいのこで 1个 はどれいるかの。で 11个 はどれが多れのこで 1个 カグンチのこで 11个 カグンチのこで 11个 カグンチのこで 11个	はいくのはいるか したかのかせきか 丸のどうぎしか 、サイクルストーンドゥ したかのかせきか てつこうせきか てつこうせきか ないいせきか けんまやかけせきか てつこうせきが ないいせきか オンペーンドゥ をとせる37 オンペーンドゥ オンマ オンマ オンマ オンマ オンマ オンマ オンマ オン オン オン オン オン オン オン オン オン オン オン オン オン	天使のはね) か トラゴンス・ノバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ トランス 大工本ス バイト スのひ だね! とうこん エ本ス バイト スのひ んじゅつ オ・ブイム かっしゅう オ・ブイス のかん しり!! オ・ブバルコング・レットオ・ブバイング・レットオ・ブバイ
おしゃれないンダナ しつボラのバンダナ は物語う。 うさみかパンド もこみかパンド いがおのブート とんがりほう。 さんのかかがり、 なライムペント はなかがらパンド パンターはう。 ゆくもりのシャブカ さんのサークレット まじょのターパン が行のターパン ハクフライマスク パピーマスク ち、あのでもし	バンテナ 私し中ななシテナト 点の注意した ペアンドドト ヘアンドドト ヘアンドドト ヘアンドドト ・	ちょうキタタイト はやでのリンダイト かぜもりのはないイ うきがあまちょうへ ネコヤジンキ まごからのメント まごからのメント オープ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・ログ・	をわらかフール・イ 	セレアのころら セレアのはつら シェンロンロ 大原のローブ 大原のローブ 大原のローブ ロで切りこて はで切りこて はいいのこて はがなりという まというでする はでルタントレット をというでする はでルタルのこて スタルサンダのこて ロりのこて フタアのして フタリ系のこて スサイルの T	多く化のころを1件 トラエンーラリン トラエンーラリン かっとのローブイト 人外のローブイト 人外のローブイト 人外のローブイト 大小のローブイト をはっている はがねのこでは はがねのこでは はがねのこでは はがねのこでは はがねのこでは はでれるカローズトト メタスのこでは はでれるクローズトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトトト	はい。中のはいか、 人がのりを参介 人のとうを1 ウ 人のとうを1 ウ 人がとからできた。 人名かのせきか。 でこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかってこう母をかっています。 がんませか。 オーバルコンパールーンパールーンパールーンパールーンパールーンパールーンパールーンパー	来後のはね) ↑ トラゴンス-ノ) ↑ イエロ オ ブ) ↑ イエロ オ ブ) ↑ イエロ オ ブ3 ↑ ミリス (力に) ↑ ヘバイトスのひたね) ・ とうこ人エギス) ↑ げんごのせ、チッツ スライムセリ-8 ↑ オ フィルコント↑
計し中れないンダナ 上の引きのかンダナ は知さう うきさみいンド いがカのフート とんがりほうし さんのからかがり、 スライルヘット は知かがけいシド 知くもいのシャブカ さんのサークレット ましのサータレット まがガウタ・バン がパラタ・イン がパラタ・イン がパラタ・イン かくとして、アクスター もしのないろり、 に対して、アクスター もしのないると、 に対して、アクスター もしのないると、 にはいると、 にはいると、 にはない	ለሁያታ ፡፡  አውደ 1, 10  - ማየራን ነተት  አውደ 1, 10  - የአውያ 1, 10  - የመመ 1,	多ようまをタイト は他でのリンダート かなまり、うちがあまり、 うちがあまります。 ルコエリジー ましゅうのかか ましゅうのかか ましゅうのかか ましゅうのかか スタイルをリット スタイルをリット カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カ	やわちがフルドナー 多人のプレスレフト1キー ましゅうの変1小 参わちかフルドナー みんのプレスレント1キー べのめはから1キー かやのし、そうさー あやのし、そうさー あやのし、そうさー あでし、そうさー あでし、まつきの変2キー	セレブのころも シエンコンロブ 人間のロブ 人間のロブ 人間のロブ 人間のロブ 人間のロブ 人間のロブ 人間のロブ した。 とはが知るで セルバルのこで セルバルのこで はが知るで したがプントレフト さというできる メタルキングのこで カグリルのこで カグリル・ファー カイスの カー	多く化のころを与す トラコンニラはケ トラコンニフリン かいとみのニフリウ 人がのの「フリウ 人がのの「フリウ よりのフリウ でつっている はずかのごでいる はずかのごでいる はずかのごでいる はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 はずかのではない。 メヤノタのこではない。 オータのではない。 オータのではないがないがないがないがないがないがないがないがないがないがないがないがないがな	はい。中のはいか 人のかりを終す。 人のかりを終す。 人のかりを終す。 レ名かのひせきが、 でつこうせきが でつこうせきが でつこうせきが でつこうせきが ないないせきが がんませきが だんまりができない。 をとりそうが オッパルコンパラ オッパルコンパラ オッパルコンパラ オッパルコンパラ 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 人ののひせきが、 といるのひせきが、 といるのひせきが、 といるのひせきが、 とのさまなが、 とのさまなが、 とのさまなが、 ままなが、 ままなが、 ままなが、 といるのひせきが、 といるのひせきが、 といるのひせきが、 ままなが、 まなが、 といるのでもが、 といるでもが、 といるでもが、 といるでも	天使のはね) か トラゴンス・ノバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ イエロ オ・ブバネ トランス 大工本ス バイト スのひ だね! とうこん エ本ス バイト スのひ んじゅつ オ・ブイム かっしゅう オ・ブイス のかん しり!! オ・ブバルコング・レットオ・ブバイング・レットオ・ブバイ
おしゃれないンダナ は知言う。 うさみかべンド はひまう。 うさみかべンド ねこみかペント はだかのフート と人ががほう。 さんのかかがり、 ステイムへファ はなかざりパンド いンターぼう。 如くらりのシャブか 取しのサーブか ましまり パン がげかのイント がげかのイント なしのかイント なしのかイント なしのかイント なしのかイント カンターマネク カンターマネク カンターマネク カンターマスク カンののアースト としのアト アンターボント ボールフト マンカルバフト ボールフト マンカルバフト ボールフト マンカルバフト ボールフト	パンダット おの生まった。 かったいという。 かったいというには、 かったいというには、 かったいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいとい	多ようタタイド (単年のリング)か かけ を いかは 10 / 1 / 1 / 2 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3	をわらかフール・イ 	セレアのころも セレアのころも シエンロコロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のの イ 大型の イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ	多く化のころを対す トラニューラリント トラニューフリント かかとのローブドル 人がのローブドル 人がのローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル はずかのこでは となれまかのこでは となれまかのでは となれまかない となれまなない となれまななない となれまななななななななななななななななななななななななななななななななななな	(中) (中のはいか) 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 したかのひせかい しんかのひせかい でつう母をか でいう母をか でいう母をか でいるせかけ だんまをかけ だったった。 といくさった。	天使のはね) か トラゴンス・ノバネ イエロ ま ブバイ イエロ ま ブバイ イエロ ま ブバイ イエロ ま ブバイ イエロ ま ブバイ トラム (九年) スト とうこん エキス1か とうこん たちス1か とうこん たちス1か とうこか とうこか とうこか とうこか とうさか とっちか とうさか とうな とっちか
計しゃれないンダナ は知言う。 うさみか・ンド なこみか・ンド なこみか・ンド なこみか・ンド なこみか・シト はがかりフート とんがりほう。 さんのかりまう。 さんのかりまう。 はなかがけいシド いとうほう。 はくしいのシャブカ さんのサークレット はしのシャブカ はしのシャブカ があり、シャ がどのターマンク かどこのなる」と ビン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	パンダナ ?	多よう#2 9 4 (1)  (単年でのリング)か  アビ を いめばね?  ***********************************	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	セレアのこうち セレアのはつうち シエンタコ 7 木形のコ 7 スポータのコ・7 スポータのコ・7 エリアのコ・1 エレアのコ・1 エレのコ・1 エ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ コ ロ	多く他のころを対す セングのころを付 トラニューブリア かめとのローブリア メラのローブリア メラのローブリア メラのローブリア メラのローブリア メラのローブリア メラのローブリア はは今のニアリア はは今のニアリア はいれいのエロリア はがれいのエロリア メラスのニアリア はでれいまかの一でリア メラスのニアリア はでれいまかの一でリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのニアリア メラスのエアリア メラスのエアリア メラスのエアリア メラスのエリア メータ メータ メータ メータ メータ メータ メータ メータ	#11/2 の意味3分 上点のひと乗り作 上のから手 1 キャ ボタカルスーショト しんのひひせきがた しんのひひせきがた マニュサをから マニュサをから ボスマニサをから エアニカーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	下院のはね) か トラゴンネーパー イエロ オープ(テ イエロ オープ(テ オコス カープ) を リス(の1) か ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
計しゃれないンダナ しつボラのバンダナ は物はう。 うきみかパンド かたみかパンド けがわのフート とんがいまう。 きんのかみがずり、 スライムペット は知かぎリアンド はくもりのシャブカ きんのサークレット ましのサークレット ましまり。 パン がげのターバン パンターバン がけるカッパン パンターバン のアークレット ましまり。 パン がげめのパン アークターバン がけるカッパン バンタフライマスク	パンダット おの生まった。 かったいという。 かったいというには、 かったいというには、 かったいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいといいとい	多ようタタイド (単年のリング)か かけ を いかは 10 / 1 / 1 / 2 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3 / 3	やわちがフルドナー 多人のプレスレフト1キー ましゅうの変1小 参わちかフルドナー みんのプレスレント1キー べのめはから1キー かやのし、そうさー あやのし、そうさー あやのし、そうさー あでし、そうさー あでし、まつきの変2キー	セレアのころも セレアのころも シエンロコロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のロ イ 大型のの イ 大型の イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ イ	多く化のころを対す トラニューラリント トラニューフリント かかとのローブドル 人がのローブドル 人がのローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル 大学のローブドル はずかのこでは となれまかのこでは となれまかのでは となれまかない となれまなない となれまななない となれまななななななななななななななななななななななななななななななななななな	(中) (中のはいか) 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 人のかりを計 したかのひせかい しんかのひせかい でつう母をか でいう母をか でいう母をか でいるせかけ だんまをかけ だったった。 といくさった。	天使のはね) か トラゴンス・ノバマ イエロ オ・ブバマ イエロ オ・ブジャ イエロ オ・ブジャ イエロ オ・ブジャ ペイトスのひだねが とうこ人エキスバケ とうこ人エキスバケ ステイムセリー8个 ステイムのかんしりけ オ・バルコングト

GUIDE

宗成品	搬付1	素材2	双473	有成品	京村1	<b>营</b> 482	至413
マクト ルグラブ	炒土のグロ ブロウ	みかわしそう4个	しつようのバングナトウ	ちょうネクタイ	ちょうのはね≀こ	よっれたほうたい1个	
わざしのてぶくろ	たついんのていくろうか	リサイクルスト ン1个		しょくにんのベルト	皮のこしまき1个	あおのグロ ブ1小	よごれたほうたい
めいごんのてぶくろ	わぎょのてふくろう	しんかのひせき1个	シルバオブ1个	はやてのリング	いのりのゆびわ1个	かぜきりのはね2个	-
たつこんのてぶくろ	めいじんのてぶくろ1个	しんかのひせき3个	シルバーオープ3个	ほしいるうでわ	きんかいて	はやてのリング2个	ほしのカケラ3个
食のこしまき	ステテコパンノバ	ましゅうのカコウ	-	ソ サリ リング	トクロのゆびわい个	せいじゃのはい1个	
しゅぎょうぎて	けいしぎ下1个	ぶどうエキス1个		しんごんのじゅず	ピンクパ ル1个	きよめの水3个	きとりそう3个
ブ・メランパンツ	ステテコパンツ1个	ブーメラン1个	-	インテノのうでわ	まんのプレスレット1个	ひらめきのジュエル2个	
ピクトリ パンツ	ブーメランパンツ1个	とうこんエキス1个	~	いやしのうでわ	きんのブレスレット1个	命のゆびわ2个	w
はがねのひざあて	てつのひぎあて *	てつこうせき1个	まりょくの± 个	ようせいのうでわ	きんのブレスレット・「	いの5のゆひわ1?	エルフのおまもり1
たまはがねのひざあて	はがねのひざあて・个	てつ - うせき2个	へバイトスのひだね1个	ロイヤルハンシ	ラッキーペンダント1个	カのルビー1个	まもりのルピー1个
いけない水音で	あいないりお下っ	白いかいがら3个	赤、サンゴ3~	いのものゆびわ	きんのゆびわ !	けんじゃのせいすい2个	
きわどい水質下	いけない水油下1个	にじいろの本され1个	天使のはね2个	まよけの挙印	きんのロザ / オ1个	せいすいらり	命の石1小
しんぴのズホン	まどうのスポン	ひらめきのシュエル	やわらかウ ル25	はげんのリング	きんのゆびわ ト	きじんのやし_^	ばんのうぐすり1个
けんぼうぎ下・	しゅぎょうぎ下1个	ぶどうエキス1个	まじゅうの収2个	はどくのリング	きんのゆびわ1个	どくばり ?	特どくけしそう1个
ワンダフルスオン	<b>までなスポン</b> 1↑	うるわしキノコ3↑	あやかしそう *	まんけつのコング	さんのゆびわ! **	どくがのナイフ1个	つきのめぐみ ?
チェインニーソ	ニーソックス1个	くさりかたびら2个	てつのク#2个	めざましリング	きんのゆびわ 个	まどろみのこん1个	めざめの2/23个
レクトクイン	ニソックス1ウ	あいサンゴイト		りせいのラング	きんのゆびわ ^	ム ンアックス11	そ役のすず31
グリ-ンタイツ	ニーソックス1个	日のコケイト	-	ス・バーノング	めざましリングバト	はげんのリング1个	はどくのリング3个
ホワイトタイツ	ニソックス1↑	EU かいがら41		トクロのゆびわ	ソサ・ノンクイ	うらみのほうしゅ !	
とうめいタイツ	レットタイソリケ	グリーンタイツ 今	ホワイトタインパケ	エルフのおまもり	まよけの美印 个	エルフのおまもしょう	焼のコケ3小
光のどうぎ下	けんぼうぎ下1个	定のうろこ2个	ぶどうエキス2个	中のゆびわ	いのりのゆびわ1个	金の石3个	-
さとりのズボン	次のどうぎ下1小	きとりそう3个	けんじゃのせいすい2个	文件のゆびわ	命の物びわ1个	天使のソ マ 个	きんかい 个
てつべきのレギンス	369のスパッツ11	ヘビ・メタルコウ	オ・ハルコン 1	しにかみのもかぎり	ラッキーペンダント10	うらみのほうじゅ ト	
むてきのズボン	ゆうきゅうのズボン1个	,サイクルストン 小		ラッキーベンダント	しにがみの世かざり1个	せいじゃのはい1个	-
いめつのスポン	むてみのスポンパ	しんかのひせき ↑	バ ブルオ ブ1↑	1や(そう	やくそう2个		
ゆうきゅうのスポン	ふめつのズボン1个	しんかのひせき3个	パーブルオーブ3个	好やくそう	よやくそう2个		
エンジニアブ ノ	形のブッ ^	ましゅうのお10		いやしそう	やくそう 个	やくそういつ	
はがねのグリーブ	てつのグリーブ1个	てつこうせき1个	まりよくの±1个	上どくけしそう	どくけしそう1个	やくそう1个	-
たまはがねのグリーブ	はがねのグリーブ1个	てつこうせき2个	~パイトスのひだね1个	特とくけしそう	上どくけしそう2个	-	-
スパイクレガース	はがねのグリ ブ1个	まじゅうのツノ2个	てつのクギ2个	きつけそう	上中くそう1个	まんげつそう1个	
きとりのブーノ	ちえのブ ソバケ	さとりそう31	けんしゃのせいすい2?	つきのめぐみ	まんげつそう3个		
はぐれメタルブ・ツ	メタスラブ ツ1个	オリハルコン1个	スライムゼ , 6个	きえずりのみつ	花のみつ3个	きよめの水1个	ゆめみの花らか
メタルキングブツ	はくれメタルブ ツ イ	オリハルコンバ	スライムのかんむりょう	はんのうぐすし	19やくそう1~	いやしそう1个	まんけつそう1个
えいゆうのブーツ	ていおうのブ ツ1个	,サイクルスト-ン1小	-	超ばんのうぐすり	ばんのうぐすり1个	天使のすず1个	めざめの花1小
おうじゃのメーフ	えいゆうのブ ソバト	しんかのひせきいつ	イエロ オ ブリト	せかいしゅのしずく	せかいこゆのは1个	エルフののみくすり1个	
ていおうのメーツ	おうごやのブ ソ1个	しんかのひせき3个	イエローオ ブ3个	まほうのせいすい	せしすいい个	ヨリよくの±10	花のみつ1个
すてきなサボ	*## (**)	うるわ。年ノコ2个		けんごやのせいすい	まほうのせいすい1个	まりょくのエ1个	花のみつ3个
ピノヒル	ハイヒールハウ	あみタイツ1个		エルフののみぐすり	せかいこゆのは1个	まりよくの土3个	夜のみつ5个
クイノヒ ル	ピンヒール ↑	ロイヤルハンン		おかしなくすり	うるわしキノコ1个	E(E(~)=017	うしのかんさい
じまのサンダル	まどうしのサンダル1个	ゆめみの花3个	うるわしキノコ2个	けんごやの石	オ Jハルコン1个	さえずりのみつ3个	シルバオブ1个
ウーシュシュ ズ	カンス シュ ズ1小	ぶどうエキス2↑		ヘビ メタル	つけものも3个	てつ うせき3个	
ばんぜんくつ	あんぜんぐつい	まちりのルビ 1小	ミスリルこうせき 个	きんかい	天使のソ マ3个	げんませき2个	さえずりのみつ5个
かんせんくつ	ばんぜんぐつい	まちりのルビ 11	オノハルコン 个	へバイトスのひだね	ようがんのカケッ1 ^	まりよくの±1个	カマのあいら1个
u あわせのくつ	しわよせのくついつ	ラッキ ペンダントコウ		せいれいせき	いかずちのたま2个	*おらのけつしょう2↑	おかしなくすり1个
ようせいのくつ	しあわせの、ついた	エルノのおまもり2个	-	げんませき	せいれいせきぐ	退ばんのうぐすし1个	あやかしそう2个
オベロンのくつ	ようせいのくつ1个	しんかのひせき1个		天使のはね	かぜきりのはね3个	きよめの水2↑	天使のすず1~
りせいのサンダル	えいちのサンダルリウ	,サイクルスト ノ 个		あまつゆのいと	きよめのボヨウ	またらくもいとう?	
しんりのサンダル	りせいのサンダル1个	しんかのひせき1个	ブル オ ブ1个	にじいろのちきれ	よごれたほうたい3个	ひかりの石1个	あまつゆのいと1个
えいちのサンダル	しんりのサンダル1个	しんかのひせき3个	ブルオブ3↑	気使のソ マ	ほしのカケラ2个	けんしゃのせいすい2个	元性のはね2个
ちからのゆびわ	きんの物びわりか	とうしんエキス1个		ほしのカケラ	ひかりの石3个	よるのとばし3个	
いかりのタトゥ	あくまのタトラ 1个	とうしんエキス 个		しんかのひせき	王使のソ マ2つ	げんませき2个	ときのすいしょう1
ちからのルビー	ちからのゆびわ1つ	AC ONLY BY		たいようの石	ほしのカケラ2个	かがみ石3个	~ ペイトスのひかち
こうけつのうでわ	8んのプレスレント 1	ちかっのゆびわ ↑	いかりのタトワーイ	うらみのほうしゅ	ヒンクバルイ	あくまのタトウ-2つ	あやかしそう37
スライムピアス	スライムゼリ ↑	きんのゆびわった		ぶどうエキス	げん つがケスケ	みかわしそう1个	いやしそう1个
まもりのルビ	元のうろ。 ↑	ルピ のけんせき1↑		とうこんエキス	けん_つがケ2↑	808'80@@11*	きつけそう1个



# 总觉得经验值不够用?我们告诉你最实用的方法。

金周史桑姆系怪物攻略法

一般来说、金属史莱姆(メタルスライム)系的 怪物を發性都很高、但是具有属性安在无效、通常攻 市伤害級小、攻击力999也一样! 极易逃跑等変态特 点、因此很难大抵消猎。我们给大家推荐一下的打金 無系後物的方法

序盤, 让队伍電的人练就短刨特技 "どくばり", 1 回合连续4次攻击, 肯定能固定伤害1点 PP, 而且有 时候会出現1/8概率 "急所の一击", 将金属史某 機段巻。

还有就是剑特技"メタル新り",可以对金属系 怪物造成固定1-2HP的伤害,1图合4人攻击的话,可 处造成4-8的伤害。如果形成COMBO则伤害值在 12%上。

值在20以上。

締曲:使用総需試體 "メタル系のヤリ" - 柏技 "さ みだれづき", 可以 連成 阿教会体 落地 4 日間 1 - 2 的伤害。 4 人攻击的诺可以一回合致击15次, 对 一个敌人可以迪成一回合16-32的伤害。 对于メタル キング、プラテナキング这些HP高的敌人, 有比较 好的效果。

其他有效特技 4人間时使用きょくげい特技 "キ ラージャグリング",随机7-8回攻击、不依存武器、 习得之后随时可用。

### 金鷹系怪物大量出现的地点

得到資金列率之后、可以及間ウオルロ地方だ此的高 台上、在这里有大量生質網界の修衡由出現。在即中的 位置使置生人公分別へ近、数不今後間電人、送討構成 原限期的地段。 当はぐれメタル出現時付就立即上前 与之於一、最等のインで選手5月化ぐれメタル。另外 在这盟还有メタルスライム和メタルプラザーズ、展 現時的影響性造な形成、地上 は、1メタルプラザーズー最不全単独以及拒絶主人。

一般来说,在打金属系令物的时候。必须有一定的时性。队伍里的同件最好都有"メタル新り"这样的转技,大家都选择同样的一招,如果全都中,那么即使是金属王、白金王这样血犀的家伙也不是什么问题。因此打金属系的怪物,瞅了耐心、技术之外,有时候如果要看"点运气的。

而是与其他怪物一同出现。1



展容易出現はぐれメタル最容易出現はぐれメタル

# 我是一个口袋饭

### 一来自一个,新世代口袋饭的自白!

早在二十世纪末,我就听说任天 當出了一款吗《口袋妖怪》的游戏十 分受欢迎,只是因为一此条件上的限 制,我无缘得见罢了。

当我第一次见到《口鏡妖怪》时 已经是2006年的夏天了,那时,DS版 的《钻石/珍珠》音势待发,就连 GBA都已经快要抄入了它的事车。可 即便是这样,也完全不能影响到我对 GBA版口鞍妖怪的救情。



实际上,我从来都没拥有过任何 一个种类的GBA主机(主要指GBA、 SP郑GBM)。而我之所以能够玩到口 签妖怪完全是拜表哥所赐。可时,受 表哥的影响,我的周围刮起了一件出限 模块器或老游戏怀旧的热潮,我也周 随太勢,用模拟器玩起了游戏。后来、 牧无愿司在茶模切的站上看见了GBA 權、醫的介绍,于是我忍不住下戴了 一个,一试玩还真发现这个名为VBA 的模块超还真能死美地运行大部分 GBA游戏的ROM。放这样 我的口袋 按偿训练师之旅开始了。

《口報妖怪计錄》是我接触的第一次,每後級性的第一次,每後妖性系列游戏,因为是第一次,所以在选精现时就赚了极久,最后还是在一个朋友的建议下选了小火, 龙。 与思的攻击力明显要高出很多。这很适合致这种喜欢全双匙的训练两。

在选择模型之后,我物質能之旅 也做正式开始了 因为游戏的整体模 原道中、尿等合理地压用各种组具和格 付机器等设施即可经用地通过、所以较 很快能订穿了整个的双。通关后,我来 数束包了一座台上收集智能、技法 里我都到了许多以前没见过的口袋妖 传,不过遗憾的是最终或还是没有收 集影全部器化几级语

在结束了(叶绿)的冒险后,我

便立刻投身到了《红宝石》的世界里。 这一次,在面对 选一这个艰难的挟 探时,我凭借着上 次的经验选了火 艰赔年在我的左右(事实上这是一个 非常正确的选择。。



每《叶绿》相比,这次的管验显 然更加的令人难忘。因为在游戏的过程中,我不仅抓到了许多以前抓不到的妖 但还让我见识到了传说中的古拉顿。而通 关后的管验依日充满了乐趣。

之后、我便开始玩〈綠宝石〉了。这 次与〈红宝石〉一样,在故事的开端我选 了《鸡为日后的冒险女件。

《輝宝石》的動情与《虹宝石》相比变化倒是不大。不过在 游戏中有一段描写列空座、古拉 镇和海牙里三个神兽决战的动 曲却止我震撼不上。尽管这段 动曲算不上精美,但确实带给 了我很大的震撼,这种震撼我 是薄涂用描言表动出来的。

在稍稍偿试过几款PM后,

经过三个月的努力、我终于将GBA上 的几款(口袋妖怪) (火红)除外) 的图案完成了。虽然过程相当艰难、 但铁桑完是令人非常高兴。

花这么长的时间,来玩一款游戏, 值得吗?"这是我时常问自己的一句话。尽 管我产生了这样的疑惑,但我还是忍 不住装玩下去。这一切,也许就因为 是我已经在成为了一个彻头彻尾的 的 简文/卷之水格



# METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 101.036

### MGS崛起.雷电的眼睛

不知大家注意到没有,尽管(合金 裝备 锯起)的演示视频非常之短、所 透露的内容和信息也极为有限。但是其 中花了相当长的证置在蒙电的正面特写 锯头上,而这级镜头是大的玄机,放在 于雹电眼棘的颜色





而现在本作的海报上的营电蒙睛也都 是棕色的。 不过、排下来、更有意思的事发生

7, 当代表本作标题 崛起"的英文字 母 "RISING"的用重叠到需电的眼睛上 时, 其又变成了蓝色。 甚至还有专门的 放大虎格特写镜处,看来, 在"崛起" 中, 关于雷电镜精为什么会变成综色构成 为一个偏沸期格的话题。

由于目前所知信息太少,所以还无 法给加准确的挑剔,其中可能的一个原 图是 上如當电如今这高类似生化忍 者的装备一样,这只棕色的眼睛是美 似4代参鉅所使用的"SNAKE FYES" 一类的高科技基色"也欢迎有想点的朋 及一起探讨。

### MGS崛起,风神与雷神

还是在 崛起"的影像中,最开始 的背景中闪现过一段类似日本神话的绘 图。那么这幅曲穷豪有何来历呢?

这幅磁在日本也算是有名了, 名为 " 烈格"中国中国中国,在他们中下17日 2 公司, 2 公

日本神话中的雷神,通常被描绘成 击鼓造雷的恶魔,传说中执掌天气的神 祗,日本传统的门神,通常与风神结对出 现。日本民间认为,由风神和雷神的。1. 可以使得全年的天气都风调雨顺。在日本东京的浅草寺内有一个著名景点"风雷神"]、穿过风雷神"]就意味着风调



值得一提的是,在不少神话甚至是 对液性品中,也常常和它们描述成为宣 为对抗的角色而存在。在 概念:中, 管电毫无疑问应该是主角了,雷电有可 能大表"雷神" 那么。"灵神"又是谁 呢?在游戏中,将金件为雷电的仪体、还 海外力简单的效力。

### MGS美版日版配音PK,宅男科学家Otacon (Christopher Randolph VS. 田中秀幸)



本期开始,在小期配管演员时,将同时介绍还养色的资故和日报记者演员。 因日报记者演员。Glacon的资源记者演员是Christoshan Rendolm,由的领现可以发展基本控制的。一个常年改选于 研究的引导者性格被传载现了出来。但是Clason这个外号 的模理——Glacon—图。Rendolman无法在他的目标 好的表现出来。在这一点上,田中养者的表现要更为全面

性,即便是在无线电对话里的配音,也让人感到其有血有肉。不过谈到在对"宅"的表现上,或许日本的配音演员比较"天时地利"吧……(笑)

# +---- 櫻井政博の

### 本期焦点 和游戏制作无关的其他理念谈(喵)

这个专栏的名字叫"游戏制作理念 谈 , 至今为止, 无论在什么时候, 我 一直在努力撰写和游戏有关的东西。这 就是这个专栏开设的目的所在。

但是,写过这么多期之后,我终于 开始未成写一些"和游戏空全无关"的 内容了。喜欢看和游戏有关的内容的玩 家们, 这次真是换数了。不过, 下面的 文字也许与游戏有关也说不定哦。

终于要说到正题了。这次我要讲的 是多年来的宿愿——"养猫"变成现实 的故事



↑ 苏格兰折耳猫性情温和、不需要很奇刻 的饲养条件, 适合各种人群。

这只小猫是雌性的苏格兰折耳猫。看 一看它的照片吧。麻烦了,怎么办啊, 太可爱了! 用爱猫的人的术语来说, 它 属于娇小可爱的类型。啊,为什么说是 爱猫的人? 你们没问过我是爱猫派还是 滑犬派? 我当然是爱猫派了

以前我曾经写过,自己因为居住条 件的原因无法养猫的事情,单行本第2 券124页]。 虽然我很喜欢糕, 但是出 于种种原因考虑, 最后还是放弃养猫的 想法。

其实我在老家生活的时候, 前后养 过两只猫。第一只是白色短毛的杂种 猫,两只眼睛颜色不一样。第二只是灰 色的波斯猫, 两只猫咪都很可爱, 在某 种意义上说,当时还是 个签字的我, 和猫就有了很深的感情。

但是,长大独立生活是必然的事情。在 我一个人生活之后, 虽然很想养猫, 但 是却没办法饲养。其中 个原因就是 工作太忙, 没有时间照顾宠物。当时 我整天都在公司负责游戏开发的工作。

猫猫被独自扔在家里,实在是太可怜 了。 ...啊, 你问我养宠物是人的天 性,只要想养,还有养不成的吗?不是 这样的。这些问题并不是简单的小问 题。至于宠物该不该养, 归根结底, 说 到最后就是一个严肃的话题 "你能不 能好好地照顾它"。

即使平时很忙还要养宠物的游戏制 作人其实有很多。对于这些人来说,在 家里最困扰自己的就是宠物的食粮和上 厕所的问题。要是赶上忙的时候,没有 时间照顾 宠物在家如果生病,或者不 小心咬到电线发生意外怎么办? 就算每 天担心这些事情,最后也不能对自己的 宠物做到无微不至的关怀。宠物也是家 庭的一员,大家生活在一起,不负责任 的事情是不能做的。

但品 物宜シ后、现在時件的地方 高公司近了好多 而且是一司适合养宠 物的公寓,只要有足够的时间,其他事 情都好办。說这样,我踏出了走向宠德。 之家的第一步。

买猫的事情不着急,能遇到一只 么样的猫是非常重要的。结果我找事故 只小猫, 把它放在车里, 花了一个小时 开到某个地方, 之后看它有什么表达。

正在我看着它, 考虑该怎么办的时 候,它突然跳到我的手中,扶着我能胸 口一直朝上看,嘴里发出嘴嘴的声音, 似乎要对我倾诉什么,它离我的脸只有



1小猫刚来的第一天,看起来很老实的样 子, 以后我们要好好相处哦! 不到一公分的距离

啊,受不了了,我败了。怎么样 都无所谓、从今天开始你就跟我一起 生活了。就这样、我的家中增添了新 的家族成员, 我给它取了一个名字叫

"FUKURA" . 顺便说一句, 在我写下这页专栏的 时候,我和它一起生活仅仅2天。在开 始养猫之前 我用了一金星期的时间来 改善自己的居住环境 为它尽量提供各 要和它一起际,注意它的安全,危险的 地方绘解不让它进去、还有清理它留下 的便便,真是忙得不可开放。

在我很小的时候,我曾经拥有过这 样愉快的时光。但是这样的快乐我已经 很久不曾体验了。从现在开始,我们将 起度过漫长的岁月,请多关照 期专栏是为你写的。就算你读不懂,也

给我好好看一看啊

# 中村光一:游戏制作人诞生记(后篇)

### 麻烦频出的时候

中的 以前作品的程序编写都是我一 认确立完成的,但是DC2 分 这在当时我们的 版的就是让各人检查自己: 请果谁也没意出问题来。 也原图

### 不可思议的《迷宫》

東列第一部作品的主角 重量 1

中村 《不可思议的是是 二 別憶測度

20 MG 4000 AG 2 1910

\$10**8**(19)

同事。宋家们对于详官系列是崇美的

に起来事業別様。2 必定で 10無前、残30案が約3 日古称、胎上で2个決2 2次約(美)、3 日本以、原集 ) 强头、顶和 科斯用 我实这个胎处为 / 自己过 #想、如果方便的话 / | 本先生也

**到时候把SEGA的名**超》译 the line of the second line of the second

稿的 正是别这么做了 | 类



### 四人同乐的美好回忆

说药 (名称) (Captain Commando 这部游戏, 街机爱好者应 该没有不知道的。在90年代初的街机斤 中, CAPCOM的游戏可以说是人气相 当高的。这类街机在亚洲地区之所心比 其他游戏流行,一方面是因为CPS1基 板比较容易拨贝、另外CAPCOM的游戏 也确实很耐玩。除了〈街霸〉系列格斗 游戏之外,CAPCOM存当时最高年的自 然是横版过关类型的游戏。〈名将〉是 CAPCOM的構成街机游戏中极罕见的 四打机台, 其他大部分CAPCOM游戏

一般都是双打或者三打(一般来说当时 KONAM, SEGA等公司的游戏四打的机 台多一些1。〈名将〉的原装机台结构 紧滞, 攻击键和跳跃键都是半圆的, 两 键合在一起正好构成一个圆形。节省了 空间。当玩家们四个人一起凑在屏幕之 前闻关杀敌的时候、那股热闹劲还真不 是其他游戏可以比拟的。〈名将〉也正 县因此而成为留在玩家记忆中的经典。

### 他的名字是"CAPCOM"

说到这里我们应该向太家介绍一 下我们今天介绍的《名将》中的主角 了。Capta n Commando是《名将》的 核心角色。一看就知道是个类似美国 漫画英雄 样的人物,而且在游戏里

模作分配负的赚注。长期采此不遵 🗟

**多集场资**,加斯每天到许多地方点

是主角。而我们仔细观察 下他的名 字、就会发现Capta n和Commando每 ◆单词前面的一个字母拼起来的话是 "CAPCOM"。实际上,作为完全原 创的游戏角色, CAPCOM确实规把他 塑造成自己衡机游戏的代言人, 就像 任天堂的马里奥、世嘉的索尼克一样。从 某种意义上说, 名将队长也确实为 CAPCOM培养了 批忠实玩家。如果 说CAPCOM的家用机代表是洛克人。 街机格斗类代表是隆和春丽, 那么名 将队长作为高版过关类游戏的代表。

其地位也确实不可認动。 说来也怪、虽然名将队长代表着 CAPCOM的形象,而且在四人战队中 也处于领导者的位置 但是他并不是 第一个可以贵用的角色。使用短刀的 \* 75 伊 外 局 人 M A C K ( 日 版 为 "ENNETY) 才是老大,而且玩家们也 觉得使刀子的老太比用火的队长好用。 看来做主角就是缺了那么一点人气和 个件、真是没有办法的事。

### 从清版平台到格斗世界

到 790年代后期、CAPCOM的精 版过关游戏逐渐衰落, 〈名符〉也逐 **渐淡出了大家的视野。直到〈超级漫** 画英雄对CAPCOM)的时候, 我们又 看到了名格的身影。毕竟是CAPCOM 自创的招牌角色,不在VS系列里露下



脸的话也实在说不过去。于是这位大 哥终于有了与降、春丽、金刚狼、蜘 蛛侠这些高手过招的机会。 (M<sub>\*</sub>C) 出了2部,名将队长的实力还算比较强 大、所以存这个系列里也很出风头。

到了2004年, 当NAMCO与 CAPCOM-同推出战棋游戏 (Namco X Capcom) (好没创意的名字 的时 候。队长带领着他的同伴们又回到了久 **违的战场上。这时我们才发现原来〈名** 将》里的忍者与《快打旋风》里的凯同 景出身干武神流的忍术传承者 他们两 个组合起来还有特殊的加度效果。

(名将) 系列在CAPCOM的橄版 游戏中名气很高,再加上是CAPCOM 自主设计、拥有角色当像权的游戏、 所以这些年来经常被移植到各种主机 上。从最初缩水的SFC版到PS版再到 现在PS2 PSP r 的安全就消费、磁个 时代级够缺少(名称)呢?即使是现 在, 玩家们玩起昔日的经典, 总会回 想起无限的童年美好时光。

# CAPCOM电子的猛者 猛者风云录:加藤弘喜篇(2)

# 嗜赌如命的大学时代

加廉弘書在小的时候就玩过许多游 他就已经接触了「打蒜块 近的点心店里,摄放着两三合各种游戏 机供来这篇喝茶的事人们游玩,就像源 一样。在上了初中之后,加藤就包 时没有再玩游戏。意测高中华业绩入 学之后,他实了一台5000 重新更多

但是加藤弘書在大学的前標情 非常不好的习惯,藤爱赌博。当时他在

在循環做招待。在未過CK能服务 在补习装潢代课读师, 在洗浴中, 海海江(最后一个美职福寿的) 等LSI桌面游戏。当新在住家所 每天在学校办备的课程之外 其後的 時间是他都在大業傷生活的室中實營。 放学时间,他回到住处洗个澡 晚又开始出去打工。如此经复 月能养到30万日元。但是这些粮拿来减 的话是远远不够的 每次换回来的数据 不多全部都拿去深入羞梅,或者投到 奥马场中。以加篇的性格,是不太可能 和尼伴们玩体育游戏的时候。经常以会 戏产生兴趣的。但是在进入CAPCOM之 后他还是参与制作了一部以剧情见

当游戏的企划工作。开发 作由当时世嘉的子公司Nextech负责。在 1代开发结束之后。CAPCOM本来打算 将《生化危机2》编成PS和SS平台都次 应的作品。而且Nexteen为此微出了 **多工作、但是最后该作**户图形上发售 PCOM文计划为世裏的新主机Dreamous

加賽弘喜在1998年的时候担任 《代号维罗尼卡》的导演正作。游戏的 初期制作按解能班、设计则本、地图 设置各种解键、以及角色的动作弹级线 等。 决些别望工作有许多都是寻演必须 如膏的。在完成初些的制作之后、量率 种细枝末节的补充,在制作的时候。 演必须做出适当的指示。这些实际作业 需要先在清晰的头脑中构筑出一 多的样子, 之后才能投入量 的时候不能国守贵初的设执。到或后依 出的东西往往是另外一个样子。而与其 工作就是监督和指导工作人员在制作

**多名种独节的词些**。 是罗尼卡》的对象 藤秀成到《生化旅机》的故事性这 的不清。于是他决定。如何是维罗尼市 不但共画面上要出PS上一个台阶。 当剧本编写完毕,做出游戏之后



游戏制作人其实是一项很简单的亚彻 重动喜义发现游戏的流程又有点 过 一初次游戏的通关时间一样似 **化**从只有几个小时的 建大长了一些 "大人反是由导演 加票2000年上真可也来 》 三上曾经对《代语撰罗 "根理技术" 。山内制作就是这么进行了下来

《生化危机 代号单罗尼卡》是 也许模據以今天对于这句话推示以 **为家。但是我们有必要再强调一遍。在** BAPSOM着来。这观察是一部独占作品。 **建**多层外部,开催 版》 " 《 《 外传》 展別水运为 主机线点 在PS8 发生的 发 是(思考外传Sigras)一样



誕生于网络的游戏相关论战文化,本栏目将会选择整理领录部分有趣话 題供读者玩味。是非对错在这里不会评价,也欢迎各位读者来信来函参与 话题。我们将在心层的进口中提供而而一起讨论。

本栏目阅读方法 发言者的第一句话为原始话题,以明显色调标点、其后"■" 标识为种对演话题的留言。

### 本期关键字: 神作9、HDMI、资版北极熊

 作最高就是7代、410万。 ○ ■这件如果只出在PSP上绝对千万级别 可信由了 DS旅,哎 不过还是相信PSP主意或安被500万的。 ② ■坐等这两天入手的人举 数退货,然后值册。 ■家站那站领过各位大神的分析,已经得到了DQS会在几 剩内跨军台的铭论了。 ②

巴拉圭特什么模型 I <sup>10</sup> ■ 时代运物等起的计划。■ 已起现是不但 I 原语组来美国之办理自己的超单让他们中超流线的中 炒水塘间用了这么多D 每 華揚樂庫定版都必益生度次多少排架 它 由"你,是愿非夫真?ID版,我们 还是不会之实你的加入,最多不知就是 I、又不避吃饭 对公寓 (20 mm 20 mm) 只有其中的千分之 采工版 "一应当众也需要比重少10万害"。 ■ 解记忆的 分之 也非理是智性资 (2 mm) 20 mm 20 mm

# DQ9登陆Wii?

### DQ9有及EWii版

传说中的日本国民PPG《勇者斗局》 您的 统于在今年7月1日发来,发誓当 无日本各地的游戏市前部部区7长队。 最多的甚至醒过于人,如此建果、好供 已经有许久没有在日本游戏市场长规则 可,即便是同样的顶级环记游戏厅战灾时 也没有擒闹到春年也步,这也足以证明 日本玩家对20的喜爱。

DOR列计编列POFIS 的元祖, (m) 1980年第一件在PC-L发表以第一部签记 为了日本人类者等中的图形。 2的次章 著语3毫元标谓的 'DC社会观象' (m) 2000年, (m) 20

(約含人民币35.4亿元) 的经济价值 20.系列的8款正统作品中,前6数 都出在了老任的比例。2.2后的7和8由 于是按原系列一贯 20次出在销量最 高的主机上"的原则。而给了家尼的 PS系主机,如今DQ再次回归老任的标 抱——除了削刚在DS上发售的9之外。

IC也预定在Wil上推出。 然而,就在DC9正式发音前离示 集然提出一条 "DC9将在Wil上发音

### 的核人消息,那么,究竟是怎么回事呢? 一段文字引发的悬案

窓久等。这段文字看上去意思应该 動品DOS有要提出Wil成了。前且不比如 が、其中日半句话还是確認之后的。有 公到了報義改之前的文字如下"今年の 本には、Wirtの安告も控えており"

上发售的DCD。以发WII版发售预定

類译过来就是"今年冬天,也将在WILL 推出",如此一来,意思就更为明复

### 断章取义害死人

為之先不管这些是七人層的雜型。 泰美與此。怎之一計画國內许多论定 先達20以及立為的政策則或作而從為於 第天、可惟。小鏡拉到原文完整的仔細則 育了几邊信,只能達暢的音乐大家。這個 前個已经論定可以各本了。只不过是某些 小鏡译的斯與東交形態。故称悉

不県大学の表面を表面である。 有点な一段は「ワイヤレス通 信やタッチスクリーンなど構 育型ならではの新たな要素を 個みみんだニンテンドーDS: リモコンによる操作とスター ポットサービスでファミリー星 を狙うWinなど……" 其大意就是指的 989和80兩故源性的炎谱平台分别是 需要了无线通信与触摸屏功能的新事机 NDS. 与使用体感操作以及网络服务并

ND5. 与使用体序操作以及网络服务并 以家畜为顾客目标的WII. 物学来供,这 喜原文后半集并非只是在讲D5上的9代。 同时也包括了WII上的10代。 如果有人不停缩例第上文,而只是

对是有人小什么类点。在一个一个 各名光注意在最后一段文字。上的话自然 就会得出本文量开始的那个结论。但是实 际上呢,那段文字的真实是思立该是一在 如此情勢大好的任天皇08上发誓的DOI。 以及Wi版发音预定(约3010)。

示层半句话的作改,实际业只是对9500 《鲁日期的订正而已。 总而言之,所谓 3008老在WII上没管 :的新闻知用新 章取义。子遗写者之事。

最后引用一下SE社长和国泽。当年 於COS是否会移植给出的确切回答。从 DOB的游戏设计的方面来参考。不崇同 其他平台进行移理。



建拟电子歌运等于在亚夏走到我们的手中,作为初音来来首次是MPSP的作 温,本作的表现无疑是出色的,数十首初音经典名曲,搭配精心制作的PV演出。 给每一个追求时尚的玩家带来极为休閑欢快的享受,自己制作PV更是满足了创作 方面的需求。这是个火热的夏天,也是一个时尚的夏天。 □文/加州

リーブレイ、 听着英妙的歌笑 随着初音的翩翩起舞出打欢快的节拍。 和满类的资乐节拍游戏模似。游戏最

本作共包含36首歌曲,多为近些年 初音热潮中诞生的经典名曲, 以及 BANS, 同人创作的优秀曲子, 还有一 些游戏原创乐曲,游戏初期分不同的标 签共有6首款,把对应标签的歌曲以 中作为初音未来首次初音经典名

52 攻降火行道 GAME SOFTWARE US

会出現ED画面。

STANDARD以上评价完成一次现金出现下一省歌曲。直到全部36首歌曲GLEAR完能

游戏中还包含4首题度歌曲 - 测率地 莱那之森魔法 和 难度连续通过3次后就会出现。



玩过DDR和太鼓达人的你一定对 初音的节拍演奏非常熟悉。不过还是存 一些不同点。演奏中,画面上会出现 个个按键形状的指针。指针箭头会沿 滯順时针裝动,同时画面上出现按键形 **从於楊示書符,并向这些推针飞去。当** 



与指針完全重合对指针的箭头会正好指 向亚上方12点方向。此时按下模应接触就是GOCD,得到的分数最高,如果基一点 就會得數線次數低的评价。如果打空了自然会得不到分數,形成的连世COVIDE也 会中断。

面面左下方有一个面形的计量槽、类似于体力的设度。一形绘有一样。 音符成功、推續COMBO都会增加这个槽,每到吸曲高潮时每一次COMBO还会觀外 端加100分,依次量加上升、量大到5000。而杏打落空或按错都会减少槽的计量 減到接近底錄射会发出红色収号警告、一旦计量槽減为等演出就会失败。

每首数都有EASY, NORMAL, HARD三种排斥。一样的计算新型的 把模应的歌曲以GBBAT建度完成后就全 追加HARD建度

难度指的是歌曲演奏中音符的按键 可以从歌曲的难度星级来判断。 难度越高音符的变化就越多,节拍中的:

音符数量也会明显增多。同时速度也会 :把歌曲的HARD埃度通过居全开户PV 数 競技。比如一首歌的EASY难度只有— 模式,不必接心音符尽情欣赏初音的演出呢。 星水准,演奏中只会出现少量的圆圈节奏技健,选度也很慢。很容易完成,而 NORMAL会上升为二星、会同时出现两种按键,速度也会变快,到了HARD难度 所有的四种按键都会大量交替出现,速度也上升为最快,这无疑就是最高的挑战。完 美完成歌曲的HAFD难度会取得最珍稀的隐藏要豪,向全HARD GLEAR努力吧。 当然这不是一件容易的事,某些歌曲的HAHD难度几乎可以用变态来形容。

モジュールコンバート、初音拥有多到数不清的服装造型、除了初期的無 色囊蟾造型外、丰富多彩的衣装、头饰、发型甚至整个人的外貌都可以自由变更。 只要在游戏中达成各种各样的条件。这些换炭就会逐一开启。换装的效果会反映 到游戏的任何地方,演奏模式、主菜草、初音部展、以及締曲模式中的造型选择 风格迥异的视觉效果会给游戏带来永不重复的新鲜感。

精美的读者插画也是收集要素之一

游戏中包含的服装造型可以用海量 來形容 既包含官方的设计服装也有着 很多粉丝设计的简人版服饰,像德音。 羅音等其他維拟歌學的造型也会以换裝 的形式出现,努力收集这些换装是件既 快乐又亲苦的事情,当然,在数十首歌中 变换不同的服装造型,欣赏风格不同的 演出 本身就是乐趣十足的事情。

クルーム、初音層住休息的地方、你可以在这里看到初音不演出對的平 常一面。趴着休息、看书、发呆,各种各样的动作,游戏中玩累了就可以到这里 休闲一下,看看萌萌的女孩子。 你还可以对初音的房间进行差饰,把它的粉得更漂亮。这成游戏中的条件差

《得各种道具(多为完成歌曲后随机获得),用这些道具就能对房间进行装修。 增加房间的情趣,初音也会对这些新家!

温产生相应的反映 如好你 寫改 使 非常有意思。 用游戏中得到的各种各样的装饰品

来装点房间,让初音的休息环境更加舒 证。毫光躺何,这也是吸引玩家收集要 素的动力之一,尤其对于宅男来说 个可以随时参观的汝孩子房间。谁添养 規定清水水を



↑房间里可以变换各种不同的视角, 从不 同的角度观察初音的细微动作。

2009 SEGA CO., LTD. All Rights Reserved.



这是本作最有内涵,最有玩头的 模式,你可以选择PSP记忆棒内的MP3 制作属于自己的动画PV。只要你的想象 力足够丰富,游戏就拥有无数种可能性。 遠海曲子: 逆入りズムゲームエデ ト権式、金福"最初から" 建立一个等



二点点更多连续时间 可以使复生 -前打出来的初音歌曲,按F键会切换到记忆神内的首乐目录,示存成在里面的MP3都 可以拿来使用,无论是日文歌,英文歌还是中文歌,或者是音乐BGM即可以。当然散 出来的谱子还是原芦湾峒、游戏不支持初音演唱游戏之外的歌曲,选择好后按决定。 设定曲子的BPM: 这是个专业术谱,如果不太懂者乐的话可以找来BPM测试软件 预先测一下曲子的BPM,这样比较准确,决定好后进入下一步骤。

**健康节拍: 就是由于每**一小带的拍截,有2拍。3拍: 4拍兵选择。如果希望更级致 的编辑建议选择4拍

外寬设定: 选择PV中初音的服装造型、演奏的按模音频和音景集台。这些可以根 据自己喜好来选择、同时影响到PV的演出效果。

节奏編輯: 这是最主要,也是最累人的环节了。设施每一小节的演出编节。リメ 宗向、ステージ則是设定当前等的背景效果、極不的节变更不同的背景即可实现 激曲中不断变换背景的效果。

编辑的时候屏幕右上角会显示当期已经使用的模量。一首编曲是有容量出限 的、增加节拍、人物、背景的特效製金占用一定着量、後程定的容量内像出一段 好的PV也是门艺术哈。

線絡小节时下方的 プレビュー 可以从当前节进行预数 原表順助連續表 陈效果。END则是从当前节终曲,演奏到这里结束。

### **全型的工程用用一生 用用的用于空**性

<b>以前名</b>	<b>获得条件</b>
ワールトイズマイン	初期取由
ひねくれ者	ワ ルドイズマイン任意程度Clear1次
きは战争	Dねくれ者任意権度Clear1タ
その一秒スロ モ シヨン	多は战争任策培度Clear1次
xivit	その一秒スローモーション任意を提Claar1次
	<b>並</b> 包形装
@B8	获得条件
Far Ayyny	初期歌曲
ストロボナイツ	Far Away任無难度Clear1次
Star Story	ストロポナイツ任ぎ事項Clear1次
Last Night, Good Night	Star Storv任意理度Claser1 久
Packaged	uner Night, Good Night(主张科·登Clear) 文
	機合物差
歌曲名	获得条件
Tion to Sween * Drops	501000 (B
ミラクルペイント	雨のちSwaat*Drops任意準度Clear1次
フキケンワルツ	ミラクルペイント L 原産度Clear カ
マツナル	フキケンワルツ任東福度Clear1次
Dreaming Load ユメミルコトノ	マックの自動車間Cisa ト
	<b>東</b> 会接着
取由名	获得条件
<b>並野と森と南法の</b> 敬	初時歐伯
預野と森と魔法の歌(レンvar)	発野と発と療法のRNORA/AL程度Clear2次
世野と海と魔法の収: Jンver. )	光野と非と魔山の根NORMA程度Clear3次
/\F	党野と森と魔法の歌任総理度Clearl次
moon	ハト任意程度Clearl次
あくあく遊はご注意	moon任意批准Cearl次
いばちの収	あくあく後にご注意任存相度Crear1次
いばちの低、レンver	いばちの取NORMARI (FClex 2次
いばちの町 / ンver	いばちの収hORMA程度Cles/3/7
7.70	天空音響等
政由名	基礎条件
the secre garden	村間敬用
Dear occoa giris	The secret garden任意地度Class1次
✓ 監統アラベスク	Dear coops girls任意市役 Claim 1 久
ップリスト	天皇城アラベスク任意用度Cles 1次
個人用。 standard edit	ラブリスト任意可度Clan1次
W. A	自己を書
飲食名	基礎条件
# Z/pVDC@, OID	初期政治
Lavan Politika	市用収録 点スルVOCQLOID任資程度Gearl次
Phate: Litera	あなたの収 . even Polika年創度でBearl 欠
34/900/.3/133	
えれ(とりつ(・えんしぇう	あなたの歌 投資派 iearly

えれしとりつく えんしょう任長衛夏Cloamia

も言まクの有失

切音ミク	1 1010
メイコスタイル	メイコスタイル Dreaming Lest ユメミルコトHARD地東在得STANDARD成以上
	的保价。/Dreaming_eaf ユメミルコト任意確定計得250000分以上。
リンスタイル	いばちの歌 レンver NORMAL推皮获得GREAT成立上的评价。人ばちの歌
	、シvor 、NORMAL程度获得GREAT収以上的评价。
スペチャン5	使用スペチャン3B接着的情况下 みくみくにしてあげる? [してやんよ] HARD堆
	度存得GREAT信以上的评价。
スペチャン39	みくみくにしてあずる? 【してやんよ】 NORMAL 定度获得STANDARDで以上的评价。み
	くみくにしてあげる7(してやんよ)任意准度最大COMBO数70以上。
カリア可能2 55	表示と似と重点の欧 NORMAL 環境証明STANDARD収以上的评价。/照明とれる魔
	北の町 任常程度CLEAR次数达型553
<b>47</b>	Dear cocca giris NORMAL地度获得STANDARD股以上的评价。/Dear cocca girls
	意理疫毒大COMBO数110以上。
プラグイ	Son Sign AORMAL推進後接受用EATHINE IN IN IN SHOVE 是中間CLEAR 我上下51
ゴシック	ひねくれ着 NORMA、光度获得STANDARD成以上的评价。/ひねくれ者 任意程度
	最大COMBO数100以上。
プリンセス	◆スルVOCOLOID NORMA。相良登得STANDARD經点上的评价。/思スル
	VODBLOD 任務取成CLEAR次数送到6 %.
<b>£</b> 3	、はちの破HARD液度装用STANDARD成以上的評价。ルばちの航任理效度获得180000分似上。
ピッルこ	雨のちSweet*Drops NDRMA。推定長得STANDARD放水上的保价。/例のち
	Sweet*Drops 任意难度CLEAR次数达到5次。
acac	マージナル NORMAL海運祭明GREAT収以上的非合。/マージナル 任意用度最大COMBO数130以上。
ハトハンタ	フールドイズマイン NORMAL和資化等STANDARD 改、JI 的评价、パフールトイス
	マイン 任息准支CLEAR以款达到5 %。
ボーカル	Packaged HARD难度获得STANDARD或以上的评价,Packaged 任意環境获得250000分以上。
パンク	では就中NUPAMA、祖を中のGREATは、トロ、中、中は、中は被争行意を復し、EAR "飲水飲む」
9/4-	For Away NORMAL 程度获得STANDARD成立上的评价。For Away 任意增度CLEAP 大阪地計學文。
29	ノキケンワルンNORMA、東京を得GPEAT現り、旧は台、フキケンフルメ任事す
~/	現CLEAR大数は別5大。
2271	及し、LEARXが必至30分。 あくる(創に、・主意? NORMA、準度获得GREAT収以上的评价。/あくるく面に、
,-//	会で、自然によった。 NOTE OF THE OF TH
スク ル	その おスロ モーション NORMA、非皮を母GREAT以い、的评价。その ドス
X7 N	ロ モ ノヨン 任意を度要大COMBO数100以上。
スノウ	ストロポナイノ NORMA、対度装得STANDARD或以上的评价。ストロポナイツ
277	任意後度最大COMBO数100以上。
	大管域アッペスク NORMA、現度を得GREAT域以上的可怜。 大警域アラベスク
アラヒア	大管院アプペスグ NCHMA、現底を呼ばれる「収以上的対比。 大監照アプペスク
840	任意推復CLEAR步载达到5次。 標之時 standard edul HARD维度获得STANDARD维以上的评价。/模之两
840	
	standard edit 任意環境获得20000分以上。 ラブリスト更新中)NORMA。電度获得GREAT以从上的评价。/ラブリスト更新中*
テァイナ	サフリスト支部中、NORMAC指皮状内のREAT放水工的が形。「フノリストを相中・ 任業物度最大GOMBO数118以上。
マジシアン	トラクルペイント NORMAL推度获得STANDARD或以上的评价。 ミラクルペイン
10010	FANNATAL MOMENTALISMAN AND AND AND AND AND AND AND AND AND A
	► 任息程度最大COMBO数120公上。
ホワイトトレス	メルトトARDが世在旧STANDARD 吸い上的です。メルト 任意定度技術300000分かり、 ハト NORMA。定定在得STANDARD或以上的评价。メルト 任意程度最大COMBO数 Gu上、
バイレーツ	A COLUMN TO THE TRANSPORT OF THE PARTY OF TH
VP\02	moon NORMA。有股际内GREAT或以上的项目,Import 任意有度C EAR太数达到5次。
	moor NORMA,不反答可GREAT或以上8790 户。/moon 任意有责任 EAR 大数达到5次。 Last Nigh Good Night NORMAL难度被得GREAT被以上的评价。Alast Nigh Good
√N02 ギアラクツ	moon NORMA、有度等符码HEAT可以上33m n。/moon 任意在定区 EAR大数点到5.7。 Last Nigh Good Night NORMAL推定货得GREAT或以上的评价。Last Nigh Good Night 任意地度最大COMBO数80以上。
VP\02	mggn NGPMA、単度を呼び終わずか。よまです。, mggn 在各意度で、EAR本数を到5.5。 Last Night Good Ngyin NGPMA小地度 東南西在石坡以上的評价。 Asso Nigh Good Night 任整地規模大でCMRの数80以上。 世界初音をクスイムウェア地區的構成下年度人OPMAL地限下的The secret garden
*アラクツ *アラクツ *ミクスイムウエア5	moun NGPMA、程度予15kk オポッ・1 キャッド、/moun 任意生成と EAR を起去的点。 Last Ngh Cood Nghi NORMAL 建度装得可能在下肢以上的评价。 Last Ngh Good Nghi 任意発達意 大でDMBの数数の対し 使用助きとグラスイムウェブ解析的技术 定成人の例外AL 規模下的The sevent parton Puber 2002年 1978年 新信仰格子以上的特点。
√N02 ギアラクツ	most NGPUMA, 电容量·700年 47% 。1 年97 月,most 任意包定(EAR 考定当场)。 LAST NGE GOOD (SINS NOTIFICATION TO THE STATE OF TH
マルロ2 ギアラクツ マミクスイムウェア5 必答ミクスイムウェア	moon NoPMAA、相望を予認性は可止。上記では、moon できなだ。EARを改造があた。 正統 Niph Good NoPMAA 地理を研究を正確した的デル。 Asst Nigh Good Noph 任意地推薦 ACOMGO BBOO!! 上 採用的セラクスイムウェア発展が確認していたのPMAA 地理でがmassed spadon 力型的で200回 (1997年) 第二日本では、上部が必. 使用的音子と特別情報で22首 平中地学社的報告のOMAAL 収合HAPD単電影響 (世紀17日から)
*アラクツ *アラクツ *ミクスイムウエア5	moon FLOMAL 有限学习包括470、11870 の, moon 在最级C、DAF EAS(NL)。 AND HIGH COMPANDAM 企業等を開発ATEAL LESPIS。 AND May 在保護業務 KCDMBORBOOX 1 と DAFINE 2 A A A A DAF Y TAK HIGH RS Y ENGINEERING TO THIS work of parties and the parties of
**パロン **アラウン ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	moon Fulfault, を見を予切されると、よからり、moon E を見て、LAR そのとから、 はおない Cook Paper Apple A
*アラウン  「127スイムウェア5  (2) スイムウェア5  (2) スイムウェア  ハソホミク  P スタイルPB	THE THE PROPERTY OF THE PROPER
マハロス ギアラクソ マミクスイムウェア5 砂部ミクスイムウェア ハソホミク P スタイルPB ド スタイルCV	mos MCMAA、を管子で記されて、よったの 3、mos 16 名でなく CAF Ed. (計画 2、 MAN 19、 Cook of pro MAMA 光度等の ROME 2、 (計画 2、 MA 18 元 計画 2 MAN 19、 Cook of pro MAMA 光度等の ROME 2、 (計画 2、 MA 18 元 計画 3 MAN 19 元 2 A 2 A 2 A 2 A 2 A 2 A 2 A 2 A 2 A 2
マNO2 ギアラクソ ちょりスイムウェア5 の影ミクスイムウェア ハソホミク P スタイルPB P スタイルPCV P スタイルPG	mos NGMA, ESPATIBLEATO, L. 100° 2, mos 16 8 GEC, CAP ES, MIN. 2  MANY COMPANIES AND COMPANIES AND COMPANIES COMPANIES AND COMPANIES AND COMPANIES COMPANIES COMPANIES COMPANIES AND COMPANIES COMPANIES AND COMPANIES COMPANIE
マルロミ ギアラクソ キミクスイムウェアS 中意ミクスイムウェア ハソホミク ア スタイルPB ド スタイルPB ド スタイルPD ア スタイルPD ア スタイルPD	mos MCMMA を管子ではなれて、よっから、 mos を含ませ、CAR を包含が多っ  MM (***)
マルロ2 ギアラクソ キュウスイムウェア5 砂部ミクスイムウェア ハソホミク ア スタイルPB ア スタイルCV ア スタイルIS アースタイルIP アースタイルIP	mos NGMA, 安徽中门经1470 2, 1000 0, 1000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
マの02 ギアラクソ ミミクスイムウェア5 いりまミク ア スタイルPB ア スタイルCV P スタイルIP P-スタイルIP P-スタイルIP P-スタイルIP P-スタイルIP	THE NOTION OF THE PROPERTY OF
#702 ギアラクソ 〒17 スイムウェアS 総管19 スイムウェア ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	mos MOUNA, 安世中10年10年11月11日 10年 0. mon 日本党区(以和主席1995)。 MANYE COOKINA, PERENTIA 1111日 10年
#702 #7997 *117 X 4 27 27 5 #8 119 X 4 4 27 7 **********************************	mos PGMAA を見かり回は370 と、1700 で、PGMA 日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本
#702 ギアラクソ 〒17 スイムウェアS 総管19 スイムウェア ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	mos MCMA、を管子が担当ない。こので、」mos もを含む、CAFを支持さん。 MAN PC COMPANA、を管子が担当ない。こので、一つかったを含む、CAFを支持される。 MAN PC COMPANA、発音の形式を対しまた。 MAN PC COMPANA、発音の形式を対しまた。 MAN PC CAFE AND PC AND PC MAN PC CAFE AND PC CAFE AN
************************************	mon MOMAA を見かり回れていまっている。 mon 自由を定て、企和を担ぐ物を のは、知知を、このからのからの大きである。 mon 自由を定て、企和を担ぐ物を の人物で、主要な事業をCOMMONAで表示のものである。このからのである。 があって、ままない。 mon
#702 #7997 *117 X 4 27 27 5 #8 119 X 4 4 27 7 **********************************	mon POLINA 文質をPOLINA TO 10 P. Promo To B S R C. LA F E public Co. March To Co. Ma
サフラクソ モフラクソ モフラストレウェア、 日前モタストムウェア・ インタモニク ・ ア スタイルので P スタイルの P スタイルの P スタイルの P スタイルル P アスタイルル P アスタイルル P アスタイルル G T T T T T T T T T T T T T T T T T T	「
#7927 127449477 6619 A44917 ハソホミク ア スタイルでの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの で こ スタイルの で こ スタイルの で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	「
サフラクソ モフラクソ モフラストレウェア、 日前モタストムウェア・ インタモニク ・ ア スタイルので P スタイルの P スタイルの P スタイルの P スタイルル P アスタイルル P アスタイルル P アスタイルル G T T T T T T T T T T T T T T T T T T	「中国の「日本の「日本の「日本の」「中国の「日本の」「日本の「日本の」「日本の「日本の」「日本の「日本の」「日本の」「日
#7927 ************************************	「中国の場合の「大学を受け、「中国ので、「中国ので、自然ので、自然を受ける。」  「中国の場合の「大学を受ける」  「中国の場合の「大学を受ける」  「中国の場合の「大学を受ける」  「中国の場合の「大学を受ける」  「中国の場合の「大学を使ける」  「中国の場合の「大学を使じる」  「中国の場合の」  「中国の場
#7927 127449477 6619 A44917 ハソホミク ア スタイルでの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの ア スタイルの で こ スタイルの で こ スタイルの で で で で で で で で で で で で で で で で で で で	THE
# 10 2 4 4 2 2 7 1 1 2 2 4 4 2 2 7 4 4 2 2 7 4 4 2 2 7 4 4 2 2 7 2 7	「中国の場合の「大学」では、「中国ので、「中国ので、自然ので、自然を含めない。」  「中国の場合の「大学」では、「中国ので、「中国ので、自然ので、自然ので、自然ので、自然ので、自然ので、自然ので、自然ので、自然
#7927 ************************************	「中国の 中国の できまった。」である。「中国の 1 年間の 1
************************************	mon MOMAN を見まり回されて、1970 3、 mon 19 名で、1970 日本では、1970 日本
#20 #27927 #27927 #27927 #27927 #274480 #274	「中国の場合性が、を管理では日本のよっている。」である。自然ので、自然を含めた。  は、知知で、このからが特別の人間である。という。」である。自然を含めた。  は、知知で、このからがのから、世界である。という。  は、日本のない。  は、日本のないいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいいい
************************************	mon MOMAN を見まり回されて、10 であっ、mon 10 名で近く におきをが知っ  AUNIQUE Concelegationの人間である。 mon 10 名では、日本日本の情でな  May 1 名を終め着 X (MAD MOMEN COL)  AUNIQUE CONCELEGATION AUX 20 MOMEN COL)  AUNIQUE CONCELEGATION AUX 20 MOMEN COL  AUX 20 A
#20 #27 (2 × (4) 2	mon Picture 文質を目的は10分と、10分の 2、mon 日本党の任人とおきを持ち、 Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的など、10分)。Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的など、10分)。Pice Seed gather 10分(Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的などの形式を対象を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を
#20 #27927 #27927 #27927 #27927 #274480 #274	Topic   T
#20 #27 (2 × (4) 2	mon Picture 文質を目的は10分と、10分の 2、mon 日本党の任人とおきを持ち、 Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的など、10分)。Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的など、10分)。Pice Seed gather 10分(Austhip Conderly (MOMAN 大変等の目的などの形式を対象を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を使用を

型に各名で行業地度CLFAR本数は5%A

最大COMBO数100%

こをルカ

カイトスイムウェア

CO. C. USE SANGERS AND LABOR.

使用力イト检验的情况下32省不明ver字样的联查NDRMA。经省HARD规度获得

Intern District Information (Information Control of the Control o



这次的4代与系列前几作一样。都是让玩家在暑假里尽情的游玩,当然,游戏 里的时间也是会自动流逝的。每次移动到新的高面进行切换后都会流逝一定的时 间 在系统设置中可以对这个时间流逝快慢进行设置, "のんびり" 是每次7分钟。 "ふつう" 是毎次10分钟、 "あつという间" 是每次12分钟 而毎天过了下午16 点之后, 这个流逝比会有所减少, のんびり"是每次5分钟, ふつう 是每次 7分钟, "あつという间" 是每次8分钟, 这样玩家在晚上也能玩得更久。系統默 认的场景切换时间流逝速度为"ふつう"。

在游戏里 每天都有 定的作息规律,其中头天晚上23点到次日早上6点是睡 眠时间,早上6-7点是广播体操锻炼身体时间、早上8-9点是早饭时间,之后从早 上9点一直到下午18点额是自由活动时间 晚上18点到19点是晚饭时间 19点到23 点是自由活动时间。也就是说玩家每天可以自由支配的时间 共有14个。时、至了 晚上11点就会强制进行膨眠。所以看

见时间快到了,就不要跑太远。晚上 18点的晚饭和23点的休息,只要时间



星然舞台是在日本、但是仍然能 (新到45条数门。 时候也有抗过的

相信大家在小时候总有怎么玩也玩不过擦的感觉吧,即便是漫长的暑假也是 如此 特别是在快收假的时候(笑)。在游戏里也是一样,虽然这是一个轻松 的休闲游戏,不过能够在暑假里用有限的时间玩得更爽又何乐而不为呢?这里给 大家介绍一个节省时间的小部技 那就是尽量发掘各地之间的隐藏通道,这里举 -个最基本的例子,最开始来到太阳和自己的那间卧室,如果去姐姐的卧室,有



「奶奶成团的这个磨碎器一定要盒影的。 耽是这么挤出来的 方便随时都经击泵时间。

两种走法 一种是出门→走廊→姐姐的 卧室,这就需要切换两次场景,而其实 两件卧室是有个门可以直接连通的。这 样的话就只需切换一次场景,省出10 分钟来 同理,从秘密基地到自己家门 口, 如果从陆上走的话需要40分钟, 但是从海边走的话、因为少切换了一次 场景,所以只需30分钟。玩儿的时间

我的暴假系列一直都以轻松的风格见长、本作的时间回到了上个世纪八十年 代左右、因此会看到许多即便是我们也备感熟悉和怀日的东东。游戏中有非常丰 富的收集要素,各项目完成一定程度之后会获得相应的奖牌。

种类	无	報	金	钻石
绘图日记	96枚	100枚以上	150枚以上	170枚以上
昆虫采集	50%b	100#9	140時	150#p
钓鱼	2₹ф	18种	25种	30#p
模型	7 <del>f</del> Φ	20#0	25种	31种
虫相扑	优胜回数0	优胜回数1	优胜回数2	优胜回数3
合言	94	15个以上	22个以上	26个点上
空きびん	260日元	1000日元以上	2000日元以上	3000
日焼け	ばりつとき	ぱりつとき	绕けすぎ真	ブラックホ
	つね色4	つねき6	つ照け7	ル級8
ゲムハイスコア	8924点	10000点以上	30000	50000

游戏进行驯第4天的时候,漫画姐 姐就会告诉你关于秘密暴地的事情 在75号船那边的桥下、就能找到秘密基 地,不过每次进入都会需要对暗号,只 有答对了才能进入,其实这些暗号 都是些八十年代日本流行的漫画和动 画,虽然守卫的小弟说只有3次机会。



不过可以反复回答、暗号也是其中一项收集项目。 说到"秘密基地",好像男生小时候大多会有这样的地方吧。一群好友找一个 很少有人知道的地方,大家在此集中玩游戏、真是很让人怀旧。游戏里,当进入秘 密基地后、大家都会集中,这里可以玩到2种小游戏 虫相扑和玩具模型相扑。

	50 82 60	邓博专叫合	
이	答	[6]	쑝
4	Н	ш	Jil
ラーメン大好き	1. 泡さん	日向小次郎	タイガ-シュート
屁のつっぱりは	いらんですよ	うしろゆび	さされぐみ
押らぬタヌキの	皮算用	鬼に	全俸
头かくして	尻かくさず	性が楽した	クックロビン
オレたち	しひょうきん族	持ってて良かった	PSP
发明王	エジソン	教室生活	26年
待てば海路の	日和あり	あのくたらさん	さんぼだい
権干し食べて	スソバマン	みやく	
UTS	あべし	が同体	少女队
夕塔け	ニャンニャン	おまんら	ゆるさんぜよ
银可厚度	バイノアム	魔法の入使	クリイミ マミ
	C. B. W. T. IV YE	TROUGHT / '	W.

	非下草石 我的研	假4 粉户内3年代	[辞]	2008年1月2日
DOM:	<b>保証品度</b>	SCE	4990日 〒	Filter
	, MD	11	F44XB	全年齡

这个是秘密基地里的另 个 游戏 行具模型 可以在海里找到,或者在商店 购买、某些特定地点也会可以找到、更 可以通过战斗获胜得到,模型的相扑比 赛游戏方式跟昆虫相扑美似,分为2种。 练习和认真比赛、练习可以随意玩、每当 获胜就会更换对手, 但是认真比赛就比



较紧张了、因为输的一方会失去比赛的模型,比赛是三战两胜、当面对未知的模 型时最好先练习多遍、胜率高的情况下再认真比赛。 个人感受认真比赛时比较靠运气和玩家的操作。有时候动都不用动就能获胜。

获胜的秘诀还是要靠模型,一般情况下越大个的模型获胜几率超高,如果练习时 比较难对何的对手,最好还是当有势均力敌的模型时再去认真比赛吧,不要赔了 夫人又折兵,因为你如果输了,不仅是失去一个,还会让对方增加了新的战斗力。 总而言之呢。正式比赛时想要获胜还真是挺看人品的。

这个只要玩家提到 只甲虫类就能参加——注意必须是甲虫类的才行、其 他昆虫是无法参加虫相扑的。能够参加虫相扑的昆虫在捉到后会有特别的提 示。在25、26日将会举行昆虫相扑大赛、因为昆虫们也需要锻炼各方面能力、以 及战斗经验等级等等。在昆虫相扑的画面里可以给昆虫进行锻炼,锻炼时间比 较长、真实时间2小时,这个需要自己把握了,以终大致分为耐力、反应能力、 推力和平衡力。不同的甲虫有自己擅长的战斗方式,以练的话最好根据它们的 特长进行有针对性的1/ 等才能达到事举功倍的效果,这样才能做到常胜。

昆虫相外分为练习和试合、试合中每只昆虫只 能输一次,昆虫有自己的状态,当状态变灰时,就 不能再练习了和认然了。每当胜利 便能获得经验值,战斗中玩家可以 通过方向键和 键来敲击擂台,△ 键能与发昆虫的潜力,不过消耗很多 昆虫的体力, 当昆虫被推出擂台, 或







篡 天防过降饭与伯伯 衰期天时就会得知这个岛上的水军占宝藏传说,而 要想找到这个宝藏就必须先收集到5份地图。5张地图各自所在的地方如下 こつ ち岛墓场往右走地藏菩萨雕像旁边的石碑 こつち岛湖待ち栈桥中间,あつち岛 北面的石碑 こつち島北面的高台(需要修好坏掉的桥之后) となり島往西走 到尽头。

收集到全部5张地图后,次日前往 地图上所指示的地方就会获得真正的宝 磁地闸, 之后在となり島の古城 B3 的门口发生剧情 あつち岛的朋子家 前发生剧情后获得 "用水池の水を披 (键" 再次回到古城 B3即可打开 极后一向门。





在这扇门的背后就是传说中的水草 「搜集齐全5张水军宝藏古地图后、就能 开启一个陆艇还宫。

名称	初曲地点	夠法	使用饵料	財団
アオリイカ	こつち島の助液でい	924F	イソメ	传统
イイダコ	おしいちゃんちの音点	19.0"	773	授上
イシガレイ	おじいちゃんちの前浜、あつ	坪倉	マアジ	白失
	ちぬ者 もこうが海水市场			
イシダイ	おじいちゃんちの前浜	1217	インメ	05.上
ウシノシク	こつち島の助流でし、むこう貨幣水浴等	19.1#	インメ	.1.30
ウミヘビ	こつち島の筋波でい	1917	イソメ	晚上
ウォゾラハギ	むこう共海水よく坊	投げ	イソメ	自关
カサゴ	おしいちゃんちの前点	1947	イソガニ	<b>逆上</b>
カミナリイカ	おしいちゃんちの前浜	投好	マアジ	1.91
キュウセン	おじいちゃんちの前浜	1215	マアシ	晚上
ギンボ	- ども岛の岩海岸	现好	イソメ	自英
クログイ	こっち島の防波でい	1215	マアジ	130
サッパ	あつち品を	1917	イソメ 浮き	白老
シイラ	島淮家前の海水市场	1917	イソメ 示き!	线上
シナヤケイカ	こっち島の街波てい	1019	イソメ ( 深き )	北美
シマフグ	秘密签地前	1019	イソメ 浮き!	中知
スズキ	おじいちゃんちの前浜	视针	イソメ 歩き!	自美
タテウオ	こつち島の防止でい	投付	イソガニ	1.91
1 ナガゲコ	もこうが海水心場	接供	イソガニ	139
49×	も一つが海水心場	1249	マアジ	自入
オウホウ	こっち島の飲波場	ウキ	イソメ	晚上
<b>ポラ</b>	あつち島市	249 Wf 38	イソメ マアジ	白天
マアン	あつち島港	サビキ 浮き	マアジ 浮き!	白天、晚上
マアナゴ	こつも島の防波でい	ミヤク	イソメ	能业
マゴガレイ	_っち島の前波でい、あつち高滑	极好	イソメ、マアジ	白头、晚上
マサバ	あつち品を	浮き ミヤク	イソメ マアシ	角天
741	こっち場の防波でい	投好	イソメ	傍晚
793	_つち見の引渡てし あつち尚者	2.8	マアジ	日天
マナガツオ	むこう頭渕水浴頭	浮身	マアジ	自灭
ミミイカ	八文体的	10¢9°	イソメ	白龙

### Check 各种各样的经验技巧大汇总!

绘图日记 绘图日记是本系列的重要搜集要素 不仅包 含了游戏存档的功能,这次还可以随时记录形发生的事 件。一定要记得经常记录 如果等到一天结束才记录的话 容易错失许多事件。每当捕捉到新品种的昆虫时会自动绘 画,但收集到新的模型时就不会 所以每次获得新模型千 万不要忘了绘图。每当发生新事件后,在彩笔的地方会 出现一支红铅笔、这样就能把最新的事件记录下来了。



何姨的料理 每天的型饭和晚饭都是由阿姨负责的 不过其 实除了这些"正餐"之外 你也可以将自己钓到的鱼给阿 姚 阿螺鼓会在隐饰的附端做出卷珠的鱼科理来。成了鱼科 理后体力以及各项数值都会大幅回复。不同的鱼料理种类带 要的鱼和数量也各不相同, 必须在晚饭开始前交给阿姨。 掌握时间 最开始的时候屏幕上并不会显示时间, 要

想准确掌握当下的时间并做好计划的话,就得先去奶 奶的房间里借到得钟,之后就会在画面左下方显示出 现在的时间了。

寻找演具 在小岛上经常像藏有各种各样的小道具等着你 去发掘、例如看板或是石碑后面这种地方往往藏有道具、 如果看到有闪光的东西就一定要捡到。另外、从家里往上 走去操场的路上会路过 片树林、这里可以用脚去踢树, 右时候就会掉下绿色的宏橋来, 吃了可以回复体力。 海底探索 在海里时间相当于静止 游多久都没关系,不 过在海里的时候是没有地图信息的。此时屏幕左边的是氧



气槽,每当潜水的时候就会消耗、潜到越深消耗越快。 当出现倒计时的时候必须往海面游,否则就会溺水,不 过不用担心Game Over的问题,每当拾取到宝物后,氧 气槽会自动补满。海里的"宝物"目前看来有3种,黄 色光芒的是模型玩具、用于搜集和在秘密基地里的小游 戏,橙色的啤酒瓶、每个可裳5日元,青色的是饮料瓶、每 个10日元,大的则是30日元。

吉田商店,在邻居家的杂货店可以买到各种食物、模型 玩具之类的、一个食物就能补充满体力槽、在海里找到 的箱子也都可以拿来这里查集。另外商店前还有日本80 年代所流行的街机, 花50日元就能玩。

# **首五十种昆虫捕捉地点**

排設昆虫是本系分的重要系统,稍虫网是一开始就有的,按尺键即可切换如来, 两接〇键即可进行排程。必须要调整距离中方向。除了正常的排程方余外,有的 虫子是藏在石头底下的,有的需要用于去填,有的在树上,不同时间段去不同的 地方虫子但是不同的。

地方五丁医是11四时		mil de la	
8#	入手方签	相外参加	人李维卓
ミヤマクワガタ	例上	白天	となり長甲虫の向上、精具の何
オオクワガタ	PI L	白天	検点の中上
コクワガタ	树上	早上	積度の树上
ノコギリクワガタ	利上	早上	特別の再上
アカアシクワガタ	利士	传统	精灵の株上
オニクワガタ ヒラタクワガタ	树上	白天	精炎の例上
ヒラタクワガタ	初上	位"	となり以中国の物上
カプトムシ	制止	自光	となり音平金の例上、横具の例
カプトムシ、号	制上 制止	- 単二	となり兵甲虫の利上 となり兵甲虫の利上
ルリポシカミキリ オオオサムシ	学様	台茶	2.05#
アオカナブン	- タ門	夜	官田南店付近
マイマイカブリ	子郎	早上	となり年の分かれ道
ハンミョウ	皇网	學上	、学校のグラウンド後
ハラビロカマキリ	9.用	由天	こつちボ
オオカマキリ	利士	被	精茂の何上
ウスバカミキリ	与べったん交換		秘密基地
シロスシカミキ。	交換		秘密基地
		虫 チョウ系	T-5572
名称	入于方名	<b>₹</b> (60)	入手段点
アゲハチョウ キアケハ	- 生阿	天白 1年	知義官作別近
クロアゲハ	生同	日天 日天	あつち島のみかん田
モンキアケハ	中国	8.8	こつちちの次回
ナガサキアゲハ	生国	白犬	あつち島のみかん母
オナガアケハ	・中国	9%	こつち首
カラスアケハ	後阿	伪税	あつち草
ミヤマカラスアゲハ	虫网	自天	となり忘のおくの森
<b>ジャコウアゲハ</b>	虫网	1.7	となり島山頂附近
アオスジアゲハ	虫网	早上	大伯前的道路 海边
ミカトアケハ	虫网	早上	となり島が見える時
ホソオチョウ	虫网	早上	大
モンシロチョウ	虫网	例地 早上	家中的小路
スジグロシロチョウ	生民	年五 日永	小学校の校庭
キチョウ モンキチョウ	虫図	自关	大伯前的遊路 海边
ツマベーチョウ	- 東岡	14	わすれ島秘密入り江
ジャノメチョウ	由国	白天	大伯前面
コジヤノメ	虫网	界上	こつち森
ウラジャノメ	虫网	你晚	あつち非
クロヒカケ	虫网	自天	、つち草
サトキマダラヒカゲ	中国	供検	あつち音
ベニヒカケ	虫网	19	学校里面
キタテハ	連同	白天	あつち島的大きな家
アカタテハ	中日	自炎	機関の利止 こつち込の水田
ル , タテハ シ タテハ	中田	自主	もこう海山上(点
中ベリタテハ	虫刺	白天	こつち森
クジャクテョウ	中国	甲上	となり品の高いがけ
コノハチョウ	. 独国	白天	こつち島高そく連結
サカハチテョウ	虫网	自天	あつち品中に
ヒオトシチョウ	金融	白夫	となり品の深い森
オケムラサキ	10	自飞	となり45円。出の0 _ 137
ゴマダラテュウ	虫門 ,	早上	となり%のわかれ近78
コムラサキ	虫狗	自兴 华上	こつち島の水田 となり私上欧州近
イシガケチョウ	4月	が上 傍境	環境のP上
スミナガシ ソマグロヒョウモン	由制	白天	となりおが引える側
ジマクロE ヨウモン ミトリヒョウモン	出用	白天	こつち前の米田
イチモンジチョウ	虫科	自天	こつち和高せく道路
ミズジテョウ	虫科	界上	2088
ホシミスジ	组图	自犬	星の何つば
コミスジ	虫网	自天	あっち号港の上の丘
テングチョウ	虫闸	早上	となり鳥の高いがけ
オオゴマグラ	集阿	1.2	となり局や上端け卵
アサギマダラ	祖阿	1年	大二ち山山原附近
ガイシシスミ	虫同	単上 領破	部県局別立 あつち地附近
ウラギンシジミ	虫科	学上	大伯前的庭院
ペーシジミ ヤマトシジミ	9月 9月	単と	ス倍級的歴史
<b>サマトンンミ</b> ルリンジミ	9.F4	単上	205章
ソバメンジミ	虫网	學上	となり品山南州市
アイノミトリシシミ	4170	工學工	邻电局附近
ムラサキシジミ	供阿	早。	在田斯塔斯班
ウラナミシシミ	<b>祖</b> 阿	1.8	大きなおやしきの前
オオミトノシジミ	电阿	2.1	学校里签
ユツバメ	虫网	珠上	秘密基地前
ムラサキツハメ	中网	4 1 2 2 4 4 4	あっち島のあつちが
E 42.12.14 1	A 1735 1777		

オナガシシミ	虫网	白天	あつち油付近
ルーミスシジミ ダイミョウセセッ	<b>生</b> 問	向天 傍晚	こどもあさいせき場 大伯前的道路
アオバセセノ	- 19	傍晚	学校操场
イチモノジセセッ	東岸	白天	あつち地性在
171771117	通常昆虫		
名称	入于方法	85/6	人學遊点
アカスンキンカメムシ	20	年上	こともなるいせきる
オオキノカメムシ	119	白天	となり毎甲虫の例と
ニシキキンカメムシ	<b>主向</b>	早上 像晚	大こち山山頂附近 部型開附近
アオクサカメムシ	- 東阿	白天	オンボロを
エサキモンキソノカメムシ オオクモへ,カメムシ	良岡	早上	あつち島谷
247 C. JULAN	通常暴泡[-	テントウムシ系!	1 20 - 300 14
名称	人學方法	38(6)	入于地点
ナナホシテントウ	293	무上	となり日キャベツ田
カメノコテントウ フタホシテントウ	9,00	华	となり名の思っぱ
フタホシテントウ	9.何	9上	学校市场位上
ハラグロオオテントウ	930	早上	こつち花
オオゾウムシ	9年	自天	こどもあるいせき名 学校辺上
4-1-7-4-7-4	通常影响	11トンが展り	4-0000
28	人子力店	[8110]	人平地市
キイトトンボ	- 四月	白天	あつち沙附近
グンパイトンボ	9段	白天	となり店のおくの森
モノサシトンボ	胡起	白天	こつち兵の水田
カワトンボ	9.17	白天、傍晚	あつち意附近
ムカシトンボ	<b>美國</b>	白头	となりものおくの音 古いお紙の前
ギンヤンマ オーヤンマ	宝岡	白天	" CANONE
ウチワヤンマ	SM	白货	こつち着の糸田 こつち着の糸田
シオカラトンボ	9E	快晚	こつち島の水田
チョウトンボ	5月	白天	あつち対別近
アキアカネ	<b>宝阿</b>	白美	あつち品限の上の丘
ヘヒトンボ	树上	白天	となり毎甲虫の例。
	通常混:	虫(セミ系)	
84	人手方法 公同	6天	人平地庁 こつち森
ヒメハルゼミ ニイニイゼミ	生阿	自天	あつち容
ヒグラシ	空阿	1879	あつち草
ツクツクボウシ	中国	A3	学校操场边上
ミンミンゼミ	9月	台天	あつち森
エンゼミ	虫网	自天	となり意の深い森
アプラセミ	虫网	ė.	郵中間附近
クマゼミ	虫网	界上	あつち森
テッチセミ	吸用	自大 四十	となり島の深い様
セミの抜け布	製土 海会界会	(ナナフシ系)	構成の材土
6.00	入手方法	別別	入于地点
名称 エグナナノン	9.6	白天	となりあの早い在
トピナナフシ	虫网	(株) (株)	こつち終
		((バツタ県)	
名称	入千方法	B <sub>3</sub> (W)	八千地市
ショウノョウバンタ	虫网	白天	オン項目走 本校
トノサマバッタ	虫网	白炎	オンボロキ あっち忘のあっち切
コバネイナゴ	中國	自表	- つち島の水田
オンブバッタ	虫网	1.7	となり毎早上焼け細
ヒシバノタ	由用	傳象	こつち島高速道路
キリギリス	虫阿	包天	大伯貨前
ヤブキノ	(fhigh	となり日のわかれる	电网
クサキ ,	4円	18	あつち品の人きな窓
ササキ・	虫网	白天 侠術	あつち島神社
ウマオイ	抽网	华上	学校里面
クツワムシ	虫网	例略	学校操码边上
エンマコオロギ	學想	例晚	あっち島のオンボロ辛
スズムシ	-計回	(919)	入きなおやしきの問
マツムシ	被型	こつも島的水田	生四
カンタン	<b>東恒</b>	果如	余刻
カネクタキ	未知	10	米知一古いお坂の中
マグラカマトウマケラ	學想	領映	あつち得
サトキマグラヒカゲ	0, .	0.0	特別の同士
	送常見	虫(其他)	
名称	入學方法	91(4)	人平地点
ハサミムシ	生態	S	人伯由前
ダンゴムシ	19.65	白天	回(4)
de the	大手方法 入手方法	⇒的孩子 M(d)	人手地点
名称 アメンボ	入學方法 計場内領	(8(6)	入予地点 こつちらの水田
オオアメンガ	斜坡内侧	9910c	学校型面
オオアメンボ	郭城内侧	(910)	4. 学校の生
シマゲンゴロウ	お皮内側	41	となり選挙と落け岬
ミズスマシ	斜坡内侧	白天	となり品早上洗け岬
タイコウイチ	料坡内侧	华上	となり見早上流け岬
ミズカマキリ	\$1块内侧	信唆 白玉	こつち込の水田
タガメ マツモムシ	斜坡内侧 斜坡内侧	<b>伯大</b> 傍晚	となり高のおくの梅 こっち島の水田 12
ガルシ	対域の質	平白 1平	あっち他件近

# 郑重问您承诺: 更高星级认证; 更多购物保障



重庆报价

1200

天津报价

**(4) BH 383 563** 

2750

山东报价

成鄉鄉价

1750

广州报价

成無探价

1550

山东报价

成都报价

800

广州报价

●游戏市場价格广告原

塞于市多局势错综复杂。时消灾灾纪 速。因此本版广告信息可能与玩家实 地物的玩家具体电话垂饱号的。本版时 现有效期截止至2009年8月16日。本版时 近十音联系电话。5010—54472729映初 ●南家帕管星母生克福明

本版仅哪作信息参考、清观等购物的做好询问 1作 健學购物过程中世现英语。 早玩家在 与本展刊登价格信息游戏店进行交易时 发生被 映调的事情,请明想的被耿孝实从书道形式道 文电轨道广告部。 ■投诉方法 北京安外邮局乃信箱 ■邮编

100011t请在信封注明"广告投诉", ■投诉所需准备材料包括 1、个人的具体资标。 包括授名、地址、邮缐和联系电话联系方式。 2、由求总开幕的购买货法、邮购者请将汇款单 报保存好 概据复加快文予广告题)。

### 武汉夏源电玩

天津报价

950

山东报价

### 第石值管,五层级服务。

★如何让您玩的开心,用的放心,一直是我们这10多年来的执着追求。

成都报价

1150

深圳报价

- ★在本店购买PSP, NDSL及主机套载的朋友,均有机会获得价值50-100元的泰 华大礼包一份,并同时参加我们满500送50抵价券的活动。,详情参见实体海报 或申透027-82/74106雖询。"申蚊"的朋友。定记得提倡我们送礼包哟!」
- ●解除・027-82774106丁小姐,027-59200671夏女士,QQ:6733/5884●店址、武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

深圳报价

900

事庆报价

### ▶ 间 PSP 3000到底什么时候维修点美破解

- 答 PSP 3000的破額进價的确非常應便,从完全不能运行so則以在的程度,花费了 年年多的时间。然而到目前为上,最高表接版本的PSP 3000的於不能够延縮,依括之 的低版本的主机也依然傳過在破解之局不能美利的效应。可见现在常尼却主机的防盗 底積施已是發掌严密。至于所谓主海破解的时间。恐怕谁也死走知道。
- 问 二甲Xbox360是否值得购买? 有什么需要丰意的?
- 答 原則止不推荐购买二字380,因为你无法知道这台二手机的质量究竟如何。如果 之前的买家是因为三红才把它卖掉的话,就算修好了 恐怕也坚持不了半年的时间。

消费者须知 所有主机价格变换频繁、以上部分广告孔 登价格可能会有变动、外地邮购主机的消费者 须提前取电各商家,询问当时的暗外,以免造成麻烦。从上孔器的绝大多数价格均真实可信,请消费者放心。

另外,消费者 定要向商家兼取全套的购物咒证,如果发生产品质量等可 题,诸备齐所有购物咒证,致电本利广告部,我们将及时为您处理。投诉电 话 010-64472729转401,或可以用邮寄信件的方式,具体地址见本页上方。

### 北京鼎好信诚游戏精品店 💝 本店网上新物商级 nhop33963096 tanbao.com

本格等重承薪 所傳商品向原原裝正貨。让您在本公司歌物者、 放、、安。」 ★PS3 黑、白、银 自选 主机+手荷+电源铁×Α/线+805碳套+滤明料 2500π

- ★VA 主机+双节框手柄。电源+AV数+感应器+支架+底度 1200元 ★PSP2000賽位版 电源+电池+16000MA分柱电也+说明书+贴膜+耳机+线控+包
- +挂绳+4G1f1亿棒+水晶壳硅胶管 任选 个 + 誘烈+数据线+色差线 1800元 ★PSP2000型衍系条装 电源电池+定明将+再训-按控+包+挂缆+贴根+4G4产+数据线+3线 1700元
- ★PSP豪华徽主机 原理电。电源·明装互机线控。柱组÷包+4GrB+原,游戏·数据线+水晶资 1250元
  ★PSP3000登机 电点·电池·电池·电池·性机头径。包+硅钨-化排+4GrB+费据法+游址 1400元 +50溴8GrB-
- \* 米BOX3600项已纳水洞是领 上+ + 市高4、地 + 2明片,余辰之均于摄-512M均厚+增址 1900页 ★PS 起源9万餐坝 石窟岭于纳-电源+A/线+完美直穿+BM之业卡+S端子线+游纹 900元
- ★PS 超源9万胜利 双凝动于例。电源+A/技+开美鱼球+BML位卡+SGF代+测及 900元 ★NDSL套机 触接笔+穿领电+电源+进制书+DST按录卡+2G内容+器+游及+数据线+水晶烈+包 900元
- \*ADSI審相(五、殊、高) 主机。电源。抽笔。歧景本。2G寸。服衰點類。對效。水晶旁包(自患 1450元 ★2平PS2:77006 套机 电源-色差殊。双记忆未-双手拼-支票-风角-游戏 650元 9成新以上; ★2年NDSL 中机、电源。後期时、DSTT未+2G内存。粘膜。游戏。但 680元 無色齐食:
- ★PSP最經典部放合集20张 130元 ★PSP是新游戏合集10张 80元 ★PSP全部中文游戏10张 80元 ★PSP经经典电影合集30张 1800元 包含面向外大片 1 ★PSP是属下策 包修卷合合集10张 80元 ★PSP展新记清晰电影合集10张 80元 ★ND医新下或游戏60% 60元 ★PSP模拟为610张 80元 ★PSP是610张 80元 \*PSP是610张 80元 \*PSP是610K 80元
- 经典转剧,包括十余部连续剧 80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10纸光量 80元 ★本店推出代客划盘缀务,欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX380一缸 PSP PS2 不
- 收继條份 收换件成本册(所有邮票均定EMS) 庆迎顾客尤喻本店网络覆城) ★电话 010-83274599 手机,13891057758★ 蘇姨 100053 ★本店地址:
- 广安门带南西二环附路100米路西格村馆站金工宏洋大厦B座5层502C 米原车路线:5路、122階、49路、410路格树馆站下 \*邮购地址:北京市广安门邮局100053信箱001分箱 \*女歌人·廟好信或公司 \*QQ:715082041

本版广告招商 本流的生物中心还是用,凡就看电视的政友 均可和电台制作各种型务。本作自由器域内制制,从参生等行动的条件。 型战局和从尺层条件出动型即件,从基本机构、用于规范及为的条件和本序、保证 双方的构造,不需者参数电 100 642729844014年间,13816079276

为了社广大油港者を、海南、海大家在創房内央行电话向高家进行高品和类和价格的连辑 者頃。另外 如中国机工面的问题多名、20 3 39 电 13810579231 知信「夏 成切〇〇 号 75821006 同 更明五(年115到下平4年 数刊終りませぎれば甲程門会開業。

# 你拥有的主机中,哪台"出勤率"最高?

新奖的PSP-2000、暫未出勤。无双 《真》三国无双 联合突击》和《无双 OROCH《唐王再传》。

PSP放尺有它 DFF、GOD OF WAR. 大蛇无双。 ——陕西西安 梁略男 七里画可以说,《纷争 最終幻想》,《战 神》,《无双》系列是PSP上的几个代表 作品。在此另外还推荐《最终幻想7 核心 危机》,如果你之前玩过《最终幻想7》 那么也一定会被这个游戏所建动

X80X350,PS2次有什么游戏了。只有玩《真·三国无双5》和《战争机器》 一量庆九龙坡 牟里斯

——天海大港油田 美维泽 3個國对于《无双》系列的吹嘘,我等 3.安元法律采用词译来形容了……请实

非常经美、农一意从上学的时候一直玩 到现在……最后感谢你刷应款的回号 一同振臂高琴无双量高!

PS3,这是我的大双专用机。《》 三国无双5&帝国》 《无双OROCH Z》。 《德达无双182》,元双之魂永紫不灭。 《德达无双182》,元双之魂永紫不灭。

七理圖这位兄弟和发一样,冲在支持KDE 战线的最前画哈。现在真、无双版和KDE 已成"犄角之势",只要KCEI敢出,无双饭 们就敢实,只要无双饭们敢实,KCEI处故 出……所以每两个月就会有悲剧上演

穷穷穷……只有GBA,玩《火紋》。 ——广州湖州 陈伟鑫

□ ■记得服果(SAG)的情、第一盘法 数量(火投之故事 封印之侧)。虽然 远比不上《基战之斯增》和《多拉基室 779)的结果程度(但68人上的《火效》界。 何是体水道比同类游戏还是高出不少。 人看来能和《火效》系列提高的踪戏地线 是"S260 《贝里克传说》了。这个游戏词 以说是"S22主机上门最近中的最高资格"。 示预相的的故障处土人获得观看影响。



『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

# 大话电玩!

上期回商士的技、远远超出之前几 用,于是本期决定特上期省多未刊货的运 者回通线销费出来。所以本期大运会来 中一709年第11期和第12辆两期的回商卡 来事中刑量。运说,PSP被的《集 无双5 Special》已经定于2009年9月17日 发售。这次的預約特與又是賽在童子剛度 的紙套。和之前的三次預約特與有所不同 的地方就是得人物接成了外尚書和曹丕。 希尺寸獎成了PSP的大小。这种作法完全 是作專問责者的智高。声讨KOEII

## 哪款游戏能被称为里程碑?

《拳皇》系列,为格斗游戏开鲜了一条新的通路。而且《KOF98》里的怨 之队巨棒!——新疆克拉玛依 侯皓聰 七曜圖《章皇》系列社我们认识到了 什么是真正的络斗游戏,与年学生时 长年课长后机厅玩、的机厅里入满为 他的场景技还记忆犹新、记得那还是 KOE95、98、9789年代。

《VF战士》,开创了3D格斗游戏的头 河。 ——大樓大播曲框 套锥译 七曜圖《VF战士》是史上第一款3D格 · 超戏,被页面5EG和顺畅样不特 · 和血虧,被认为是代表常SEGA制作 灾力的招牌游戏之"。现在已经指出 万5代,铃木拾也周为(2太)和本系 列在业界享有盛名。

### 《FF7》3D技术真正运用于游戏中, 《街雷》系列。格斗游戏的始祖。

一一疾者 龙舞 七曜圖FF7第一次比较的动道了打么是 真正的3D前效,也是北桅往战、野籽 杏也一举成名之作。(齿鞘)是心认 的络斗处组,它打造了诸多格斗等双 的第本要素,比如多系技、轻重拳、 助徵、你刀槍和5时限制等。

## 网络下载,能不能取代光盘?

走的策略。

不能,像中国网络基础不好,怎么能 代替光盘? 上海南汇 吴春杰 七曜 ■ 尤显是不会这么快点亡的。不 然SONY也不会大力推广蓝光盘了,看 冬SONY是准备了光意,下数两套齐步

能,现在3G时代来了,网速有了大幅 提升,以后能更加完整。

-重庆北江 杨龙陶 七曜■下载时代究竟何时到来谁也说 不信 但既然迈出了第一步,相信终 有开枝敞叶,满园春光的那 天。

以后迟早会有可能、不过目前可能性不 大、就国内部阅速,想都别想。 ——吉林长春 刘司博

七端圖於拿目前即時推出的PSP Go来 说。第 下载的游戏不可能容置太次。 而且PSP Go的明經育單。总体来说还 是体下载的探路石。第 SONY会为下 程在软實件方面都做优化,肯定也会 提供實行的下载端口,如果別人都下 不了,那还指确定个撒什么钱呢?就

W.

看SONY的技术力究竟如何了

不能,因为下裁速度太慢了,对于容量 太大的游戏来说,本就是空谈。

——广东都县 王瀚梅 一对圖碼。这确实是个很实际的问题。 对双方的网络双蟾纳省得高的变变。 就 目前下超过玩版,追加资料和PS游戏 下截成的速度来看。还是很不错的。 不 过步党以后的游戏都经另几下GB、确 变令人有些担心下做速度。

应该能、关键要看例迹、中国大陆的网 速、估计器。——新疆库尔勒布 彭宇 七曜 题还是关于问途的担忧。相比允 盘板。下裁版的主要优势还是在于价 格 对于,自贵上版的玩家来说。这是 时间与金钱的扶择

能,现在网络的普及导致网上资源泛滋,而游戏也采取网络下载的话,一 定程度上能打击盗版,之是希望价能 降点…… ——浙江嘉兴 邱俊

七團■能不能期刻往金販,主要还是 響厂商的反金版技术,如與轻易就被 破解,而且又沒有后號手段的话,那 无预又是力鱼版闹降低了鱼版成本。在 厂技术日新月异的今天 很难有不被攻 破的长坡,修补和后辈手段变得导席 盡要,做好与盗版人员的待久战才能 降低损失。 每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

# 最速新作游戏发

仟天位 MTV Gornes NBC

MM Entro

Takere

Splike

SEGA SNK Post Doyesta MBOI SNN Playerrore HUDSON SDLIMPE - BAX

Gorgoprise

SOLARE ENIX

过了DQ统治的上半月后,月底的游戏热潮又要来了,各大平台都有着种类繁多的作品在这一时期发售,包括之 前为了避开DQ9而延期的游戏、像双平台的《拳皇12》、格斗迷们都期待许久了。PS3的《块鸡》新作、WI的 《龙珠》、《咒怨》,还有PSP的《装甲核心3》、NDS的《噗哟噗哟7》、《心跳魔女》……值得一玩的非常 7、广大猎人购买Wi 的行动正在如火如荼地进行中。□文/翅膀

多, 3	寸了,还有8月1日的《怪物猎人》		
P	93	The	Circle A
2.89			
5	原展特效队	ACT	Disney
23	11-01-00 F.	ACY	NBO
23	和多年一起	ETC	SCE
27	G No filtheorealas	ACT	EA
30	★學學 2	FIG	SNR Playmore
FIR			
2	BARYER	FPS	Activition
2	1970 RESK	ACT	Libelitative Artir
14	計算を式機能料2010	SPT	E4
25	陪拣白绘 依神之哲	ACT	THO
9,68			
1	古世英雄5	NAIG	NTV Games
8	终级安徽人	ACT	Sura
8	进作器者	ACT	Eldos.
9	甲壳虫杀队 福液乐团	-100.03	MTV Garres
10	<b>亚贾宇宙</b>	HPG:	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LuciasAus
15	NHLIØSR10	4SPT	EA
15	关育从天路	ACT	Sorsoft
17	<b>米温馨行位</b>	RPG	NEGI
22	異理違元	ACF	CAPCOM
22	根品 14年 安建	RAC	EA
30	41林麦克雷兹野2	RAC:	Codemissions
1	BOX 350		708(7)
7.72			
51	原民物政队	ACT	Disnoy
21	<b>男士 战士特督</b>	ACT	Evolved Games

10 15

15

斯提特战争 **万**。依土份申

1970955

BIOLEGIS A

大师政会自治部

COLD SECUL 运动生活 极限挑战

**★SD斯法**G世纪 就每

何之悠全米洋班之王子

**砂煤美工物模862010** 

th 40 MiSrAN ★最待体形 至然 A124956 1 1

OWNERS AND SHOUSE IN SECTION OF THE PARTY OF THE PARTY

	160000	MUS
3	50石)建聚大俣上	ACT
a	DET-1016	RPG
8	经保险率	ACT
â	40.48	SPI
9	三 内有作 [ ] 新庸原則	MUS
15	星球生域 克德战争 非和国英雄	ACT
(5	基金从支撑	ACT
a	<b>分立之間 44年所</b> 倫	FIRS
22	怎. 8 10 R 10 B	AD7
20	◆民亡空間 (計)	EPS
	~~~	
-		Pie
7月		
23	餘似特茲払	:KOT:
23	+ 字架与磁血素 你与梦的狂烦的	SVA:
(2) 27	G 100 取用包含端层	"ACT

	J		ryanamion.
7月			
2)	除似种欢热	:KOT:	Disney
(2) 27	+ 字架与磁血鬼 空与梦的狂烦症	SVA	COMPLE HEARI
27	G 100 環境総計議記	'ACT	EA
28	闲信用的外提人	ACT	Playlogic
30:	Carvas J. of P. 60 Ph 16 Ed.	AVG	GN Sobwere
30	NUGA-CEL	SRPG	Idea Factory
30	价值之约2年初 西通报告	AVG	CandySoft
88			
6	★SD第級G世紀 故事	SLG	MBGi
27	RESERVED NEW	AVG	5pb
B/E			

made the total advatication		- 7.5	15	显珍大战 克隆战争 共和国英雄	JG3
国民和政队	ACT	Disnoy	E N	DET	-
男士 战士传奇	ACT	Evolved Games	D. P.		
G Joe Ethich Midd	ACT	A.3	7.6		
\$45031E4	ACT	Eleakana Arté	21	Michigan Company	ACT
<b>新运得车总部</b>	FPS	Activation	23	研究物品OS	AVIS
战争初到2、日	TPS	9892	23	各中的读像DS	SIG
★単位12	FIG	SNK Playmore	27	G Joe Hittermike	ACT
			30	16 153 16 153 7	PUZ
<b>先职省</b>	FRS	Play Ten	30	1. 計算 4円 以5	AVG
这甲是物加斯	ALT	Midway	30	机带接的努力 遊牧	ETC
商士 武士传奇	TOAL	SouthPask	äÄ	** ***** ** *** *** *** *** *** ***	*********
★異名法與2	RPG	NBCk	8	*严格的特之和	RRR
計學类式慷慨味20 0	Slat	EA	15	東京の協定や 開始を始ら	RPG
<b>晒黄白统 战略之称</b>	ACT	THO	8	學的之前·長續國際和62章	ARPG
MCZ LISTZB NEXT	AVG	Spb	8	Yeld	AVG
\$P\$199.568	SLG	D3 Publisher	5	<b>,你同家你说</b>	AVC
4 777 788 7873 11 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	willian new	*** *** ***	£7.	七日配換效日	AVE
<b>各代表数</b> 5	MAG	MTV Games	9.8		
终级支援人	ACT	Sera	3	新建与气灵可引热引之物用2	AVG
液体思療	ACT	Eulot	50	185 x 9	SHEET S
印度東京 法国际部	MUG	MIN Barrico	12	w. Wifth Lab	RPCI
<b>本民宇宙</b>	RPG	idea Feelery	2	★□ \$\$\$\$\$\$ (\$\\$)	RPG
超球人战 克隆战争 共和国英雄	ACT	μερεφλές	15	<b>保護企成 化物经金 非和国教教</b>	ACT
NHLWSE 0	SPT	EA	3	美官从天陽	ACT
英食从久隆	ACT	ulo salt	7	排写数平标 潜海之风	AVG
<b>经济飞车交通</b>	RAC	EA	17	かなび 樹ま 登録	RPG
* 45163.00ST	RPS	28.55		0	
<b>治の表示</b>	ACT	CAPCOM	10 0		1

W-i-i

Disney

MRG

CARCON

NBGI FΔ KONAMI

SP SEGA

EA

Let	Play	station	Portable
7A			
23	現れけば	ANG	CongHb
23	三角物出 少女的的定	ANG	Arr Spriget Works
(88)	永成美雄軍 太阳与月亮的物语	RRG	Item
1023-	気防之機 Accolete	SPPG	idea Factory
127	16706031.	WOT	Electronic Aria
30	红七四的爱粉丝	AVG	QunRoss
20	Heart Z 携学版	AVG	ACHMPLUS
30	<b>労甲様心。携帯接</b>	ACT	FromSoftware
: 8/5	** * ** *** * *** *** **** **** **** ****	********	
6	*附近传说	ACT	NBG
8	天沈3 携等絃	-60T	From Saltware
136	位行之种3 警視厅饭异事并档案	AVG	日本~
. 80:	448	WWG	KONAMI
1385	-di-di-di-Waters sounds	2003	YOR:

星球大战 克隆战争 共和国英國

信提伸官员 鲜 灰烬与钻石

**金田科**7

**经股份的** 

### P\$3/360 [##120 **>>**

· 1000 的第四国共也原料保持 本产家



# Mil [ 泰博体表 元級]

bb

次理法 国家 沙特体验机会义来 着名为有理是(光经)的WI無作即将是更使出 人無關的等气無效及指導的上玩達品。 1889年由清水東:予守漢的日式和市人 別情。快速運與物理多項的特定 保健的關係,本次僅於Wissipsell

# \*

近期景量头的游戏无避避事 重接的重传就知道或份量 重量未集日 游戏相关的具体情报一个操一个的被方 种更重要担以多人或害到症状。以各量值得期待 的,就是水下战斗究竟会达到什么高度。包括海



# 吞食天地II》赤壁之战



这次猴子要点评的又是CAPCOM 的游戏 虽然这样下去猴子有取 代集团成为下一个CAPCOM中毒 老的議器 但是游戏好就是好 经典的作品不论到什么时候都是

不会落伍的。仔细想想 各位玩家们谁小的时候 设有到游戏厅抓过头呢?即使现在没有时间和机 会去玩街机了 大家还是可以靠模拟器来重温过 去那份激情的嘛! 说实话本人的怀日情结确实有 点过于严重了 继《生化危机2》之后又写了这个 《吞食天地2》的回顾 是不是本人的生活总是和 旁边有人吐槽 你本来就很 2" 字分不开啊 ,算了就当我什么都没说过好了 本期的 特稿专门默给78-90年出生的玩家

一左边这位就是本言广志先生。他平 时出席活动不及误多。像这样的黑片 也是比较难得的。喜欢这个系列的可

中国玩家耳熟能详的故事 改编漫画作品依旧人气非常



英勇少年刘备 诛除残暴匡扶汉室江山

## 角色形象力推陈 颠覆传统创意新

### 桃园结义于足兄弟 往直前无人能敌





人中昌布称枭雄

### 三年沉默镇辉煌 赤壁之战势嚣张

- 1.66 A. A. 1 (A. 1) CARLES MADE MADE TO SELECT THE SHEET AND THE 5. 9。 列义》中的各种桥段。可以说这部游戏在当时中国的流行程度等 。 你但有明显的三国特色。而且模好地体现了CAPCOM模拟游戏





# 赵氏无敌五兄弟 其力断金显仁义



# 游戏史上最令人头痛的兄弟组合

### 美女刺客影婀娜 刺杀刘备志必得



## 美艳背后暗藏杀机 血战到底逃出生天

### 水火无情破敌阵,百万曹军尽凋残

〈吞食天地I〉的剧情紧接着1代的 故事结束之后而来,董卓被干掉之后 曹操占领了中国北方, 丸备在荆州寻访 到诸葛亮之后,按照他的计策火烧博望 坡和新野城, 并在白 引放水淹天曹军的 部队,但是因为曹操势力太大,刘备在 新野鹬落之后败走当阳长坂, 谯劾吴地 向有权求效。孙文两派组成联合军,在 赤壁人攻曹军舰队、终于以少胜多打败 ? 曹操。之后刘备军在华容甫于掉了曹 操和用布, 之后一绘天下 兴复汉朝。



↑ 最效 前对於 结肠孔肠囊机等群点。但 是在华容道之前基本上还是史实的。

### 威风凛凛 五英豪. 魏延顶替锦马超

(吞含天地II)的5位主角以蜀汉的 "五虎上将"为顺影、但是没有马超。 因为故事的主线是未带之战 当时的马超 还跟随老爸马腾在美西放马打兔子, 自 然没机会参与这场战斗。作为代替, 魏 延出现在可以使用的角色的行列中。其 实严格按照(一国演义)的故事来说 黄忠和魏延属于荆州系的武将 跟随韩 玄 起投降了曹操。直到赤壁之战结束 之后, 关羽打下长 ⊅后才归顺。不过每 **帝是游戏么、还是别在平这么多了。** 



↑ 魏延在赤壁之战前确实帮助过3.备。 但是也不是这样帮助啊!

中文名	英文名	具头牙份
关扫	Portor	拔都 成吉思汗之孙 术赤之子
¥€ ¥	Kassar	合撒儿、成吉思汗之弟, 部将
シェ	Subuta	速不台, 成曾思汗部将
黄忠	Kadan	<b>利丹,成吉思汗之孙 窝周台之子</b>
#83E	Abaka	阿八哈、成吉思汗塑粉、托雷之孙、旭熟兀之子
张辽	Kubla – Dakan	彪必烈, 成吉思汗之孙, 托爾之子
A"	Temin Khan	银木商, xx 1 5

看了这些角色之后我们无法断定在美国人联盟《吞食天地》。算不算家族内哄



# 没有距离,没有国界,只有无穷无尽的圆乐享爱!

# 网战精英

# 苍翼默示录 从新人到高手的挑战之路!

《苍鳳獻示录》是近期家用机最火爆的格斗游戏 新贵。5月26日发替后LIVE上的对战热潮一直居高不 下。从一个新手到一名高手。网络间无情面的人人称 诊关署事量杯的提高手段。

造旅游及在上手增度上比衡等《GGXX》 藝悟。 《起於成不存在多少雜傳、後作网络对战以级教论商 信、 起达对于能可以获得一定的经验值、积累后会升 短。 击股级数量高的对于导致的经验值数据多 因此 可从级数的高低失大数判断对手的水平,当然这不一 定准确,可以查看一下当前世界很多、排來高几色物 基本能代表世界最高水平(多数都是日本人), 養養 自己和他们的兼距有多少吧。

新人上略推荐用fignafiuln,4-13也可以,三人 易上手足用好了实力很强。高手中的使用車也很 高。熟悉系统同时适应下网故的气,初期找十几级 转对于高几金基本批算过了新人关了。之后,放找比 自己等级高的人不断切磋吧。祝你好运。

目前LIVE上排名最靠前的高手们都已经到了70级 左右,用什么角色的都有。且不乏一些上手难度很高 的。有心不妨下载一些他们的录象来实地学习。

# XBLA游戏推荐

对于国内玩家来说。这可算是近期新上架 的XB\_A游戏中最重量级的了 KOF88的地位在 国内拳量走当中甚至比37还要高 而这数重制 JM版 无原是必须要收藏的。

對比去答單的PSI股 这次的QL 在原 實際的發起於戶時率的提高 由東京內40P 提升之12P 在大屏幕上比中不觉影响預整 只不是因力的放本身的高层画面并沒分什么近 股級有的。以可成機致和成就 排行機宜與 另 小原軍是机务地區是用之資份 面積量企中支援。但然也是最和挑战機或的 提得 或者中有關係人



游话, 不可不收。 2. 以正方便 全中文界:

# 战争机器2人类与兽族,无休止的战争!

### 7月3日最新游戏更新

機软在7月3日基进,VE对《战争机器》3 进行了参 新一般的基本更新,不仅增加了几条新功能。游戏 的品度就出上5万170克,只需要放生了UV533 进行《战争机器2》款全自动提示更新。不过要说 的组、这次更新并不完整。因为者些功能还没有开 次、只能享足为下次更新做的剪期准备,具体的内 整生要有二个。

特久成细年等正改良,这个票是重庆际的一 。更新后至进行农及模型。不管是单方法 统上、监察中途机石管旧页。 2种人可以逐步从 消效发组质升起线。 而不必至之中,来是否可 以接关。有了这个改定,过多少关部只是对高问题 第一次,在一个大型,就是一个一个一个一个一个 "是人原产政人的种类配置"一些问题。 根据 从二人表和地图的可用。 版人会的特征,现场的 有的第10级企会有大进筹官工作自由。

被創於的東市(即特指出),这是最明显的一 新增、示照某单上,目前这项还无法使用。多 企工,是是模数之前公布过的最新通过。 等源,中国公的新战役关末。新南约300点成核也和 之外,原 名为"裴灭之路",是一个极富挑战性的冲杀型关 类、新成就中有不少用各种条件通过这个关末前第 强、相信到时又会掀起一场新热潮。

黑輪角落跨战地图,这个自然少不了, 医续筋几 次荒城战役, 危险禁区等追加包, 这次的新地图一 样是周战的焦点、新成就中也包含了这些, 不过目 高端角落。追加包UVE上还没有推出, 玩家们还 要码小套径。

### 团战时灭敌的优先级

海佐亚那一项人实少是多少则传之为其他激发 特。这个优先展序是打特人放的通用投资。在沒有 该人提定构成直接成局时,最存居优先为水资作品 协量火均具粹。比如医师、第了全用颇力不价的连 处于完结中外。在他有别对方是不明显的地方是但是 千里。对于扎淮南南中京的双方来设成的非常来。可 以没是基本的社会规则未可制力。在发表的 从设是基本的企业是非一个。 从设是基本的企业是非一个。 和发表的企业是是一个。 和发表的企业是一个。 和发表的企业是一个。

关于阿身武器的搭配,一般编篇 在一声的 1、比较适合应付多种情况的战斗,为一把好的 可以在关键时刻保证自己的第三。 尤其是有同 的对像 "是管理是通过的抗毒素" 可以重求

# 求生之路 未久脱队法

这个算過时指揮下上地震极份在by 7。 所谓从 及路, 能是在一些不可進行的地形。 相掌再者指在 深处,我尚同样如常有办法并囊数的根束。比如从事 线路下到小能再跳上去的地方,如果一名李书皇在高 线路下到小能再跳上去的地方,如果一名李书皇在高 关键区 其他人数本不合它,海峡声一方可必需 另不能再改建大江。 不过有个前缀 由于成功的体统可必借款,最终 动地方有限多。在公列举一下。

除下的地方,一心窝从是一颗下来的地方。1~3从下水流冰声 除下的地方,一种银币产生的一种影,用品子进入 即将关上的门里拖出来》 1~5刚上每面放下来的场 方。2~3—出门产业低型越床平去的场方。3~3—从一个里 喷腾两个台子下去的地方。3~5也安全一颗下去的地 方,4~3被将车起等下去的地方,以为同等没有站在房 子上等放)。4~5高高省"张区摩车的地方"

# 兵:业界王牌

# Team NINJA

Team NINJA成立于1995年,顾名思义就是"忍组"。它是由TECMO组建的 游戏开发小组、成立时就由板垣伴信领导。最著名的代表作品是《忍者龙剑传》 系列和《死戒生》系列,以超强的制作实力深受全球玩家的爱戴。让玩家完全成 服于他们的主要原因,当然是创作了被称为动作游戏最高端的作品——《忍者龙剑 传》系列(后文简称"忍龙")。《忍龙》就是Team NINJA的标志,也是他们在游 戏中的化身, Team NINJA就是在动作游戏界所向披磨的"超忍军团"。



# 展现血腥暴力美学的暗夜逆光 用龙剑谱写名垂青史的超双

### 死或牛?硫酸脸的决意

要该Team NINJA, 还是得先从TECMO说起。TECMO 的前身是一间物流公司,成立于上世纪60年代,在70年 代末进入游戏业。在SFC时代TECMO遇到了前所未有的图 境。由于SFC推出后造成大量FC游戏积压。卡带的制造 成本在当时远高于游戏的开发成本、游戏积压使得很多



公司遵受损失,TECMO营要求任天堂对受到损失的公 司能给予一些支援,但被拒绝。同时公司内部人才的流 失, 也对其造成了极大的影响, 这种局面一直持续到90 时代中期。1995年、PS的时代即将来临、TECMO维心勃 勃的成立了一个新核心制作团队来制作一些构想非常棒 的作品,这个团队就是"Team NNJA"。并提拔了当时 颇为年轻的板垣伴信作为Team NINJA的负责人,而板垣 策划的第一款游戏就是《死或生》,其名字的寓意就是 破釜沉舟、背水一战,这款作品可以说是板垣踏上了前 途和名誉的一作, 不成功便成仁, 所以板垣为其命名为 《死或生》,不是生就是死。

### 复活《忍龙》,站到业界巅峰

Team NINJA的成立不仅带有重大的意义。而且扁负 着重要的使命。复兴TECMO的任务落到Team Ninja的身上。 事实上这个开发小组在成立之时不仅没有自己的招牌产 品 甚至连一散独立的游戏都没做过 这个小组成立的 重要任务就是为了承担把FC、SFC时代的《忍龙》三部曲 移植到SNES上,负责这个任务的就是当年的板垣伴信。才 华横溢的板垣伴信现在被广大玩家亲切的称为"硫酸 在08年之前 他是Team NINJA的绝对核心和领袖。 可以说没有他就没有现在站在动作游戏之巅的《忍龙》 系列。他是1992年加入TECMO、为人处世非常有个性、而且 独断专行、板垣将自己的格斗游戏开发计划命名为"生 死计划"。对于他来说,要么是功成名就,要么是一无所 有。1999年板垣开始正式策划《忍者龙剑传》的续作。这 个系列, 他是一位真正的游戏制作大师, 他对自己的作 品景倾入了感情和信念的。他并不只是为了商业利益而 制作游戏。这也是笔者非常欣赏他的一点。板垣强调游 改一定要让人难以忘怀 经当测试者指领游戏太难时 板垣就会把游戏做的更难。就这样, 复活的《忍龙》系 列委借着邮高的难度和表质开始访向业界的辩修….

### 目觉!最强超忍降临!

世上很多事情都是冥冥之中天注定。2000年末,就 在板垣策划复兴《恶龙》之际、Microsoft联系TECMO、让 其为当时的新硬件XBOX开发软件。从此性能强大的XBOX 和板垣结下了不解之缘。他将正在开发的PS2版《忍龙》 全面无限期停止, Team NINLA的所有力量全部集中开发 XBOX版《忍龙》。经过5年的精心打造、全新的《忍者 龙剑传》于2004年降临XBOX。这个5年前的作品、至今 还是被广大玩家所津津乐道、血腥、爽快、高难度从此 成为了新《忍龙》的代言词。如风卷残云般的流畅度和 战斗节奏,让所有玩过的人都不自觉地赞叹不已。多种 多样的武器, 行云流水般的招式, 丰富的收集要素, Al 超高的敌人和BOSS, 让复生的《忍龙》几乎达到了"完 美"的境界,Team NINJA也一略惊人,从此成为动作游 戏制作组的名牌、被玩家们称为"最强超忍组"。

### 逆光!最强超忍再临

随着《黑之章》的诞生、《忍者龙剑传》已经进化 到一个"神作"级的作品。当然随之而来的就是《忍者 龙剑传2》、豪不愈外的这部作品也被XBOX独占、并由 Microsoft Game Studios发行、成为第一个由Team NINUA制作 但是并非由TECMO发行的游戏。去年当笔者将本作通关并 做完攻略之后,真的是被感动得泪流满面 这款"非作"般的作品,只有板垣伴信和Team

NINJA才能做出来……

### 2008年6月 餘存《忍者炒创传2》剛 刚发售之际,板垣伴信宣布将商开TECMO 和Team NINJA 因为受到公司的不公正待

遇。板垣在离开之时,还带走了诸多Team NNUA团队的核心成员。之后TECMO宣布Team NNJA重组,并由早矢仕洋介担任领袖。因 为早矢仕洋介在之前就制作了PS3上的《忍 龙》系列不再是微软平台的独占游戏: 2007年NDS上的 《忍者龙剑传 龙剑》就是由早矢仕洋介制作,本次《忍 者龙剑传 E 2》是他领导Team NINJA后的第一部作品、让 我们拭目以待没有硫酸脍的《忍龙》会是怎样。

者龙剑传 2 》而被板垣攻击,这次他的接任意味着《恋

### Team NINJA!向多平台出击!

早矢仕洋介在正式接手Team NINJA后就表示。相比 在多平台上制作游戏、显然独占游戏将会做得更好、不 同的硬件系统有着独自的物理环境。独占的话就可以集 中100%力量去优化他、然后就可以和其他作品相比去取 得平衡。但很明显早矢仕洋介是站在SCNY这边,他将板垣 的两作《忍龙》都命名为"Σ"搬到了PS3上。 寓意为无限。2009年6月2日,任天堂在E3展会上宣布Team NNJA与任天堂合作, 在Wii平台上开发《银河战士》的新 作 标题为《银河战士:另一个M》。看来以后的Tean NNJA不再是板垣时代的专业"忍相"。 早失仕洋介与板 垣伴信的决裂看来早在《忍者龙剑传2》的制作时期就已经 显现。那时候硫酸脸并没有让早矢仕洋介参与制作《忍 龙2》、而他却在制作自己的《忍龙 Σ》和《龙剑》。他 自己是这么说的。"在制作《忍龙2》的时候,我正在制 作《忍龙》系列的其他作品、所以没有参与的团队的开 发。我真的很爱、也很重视《忍龙》系列、我确信能使 它发展成为一款更具吸引力的游戏、我认为作为一个制 作人、最糟糕的是开发了一款FANS不感兴趣的作品。

### "终极武力"+"超忍军团"=? 近日传闻,KOEI与TECMO合并之后,集结两社超人

气角色作品即将诞生。这无疑是意味着 ω-Force和Team NNJA即将联手。那么到底是集合了全部人气角色的大队 斗,还是加入了隼龙的《战国无双》,成是以服部半藏 为主角的《忍者龙剑传3》目前还只是猜想。不过个人最 期待的却是《无双 极限沙滩排球》: 假如这部作品里面 的全部无双女将都身着泳装出场进行沙排对战的话。我 一定要买一百张,送给我所认识的无双FANS每人一张



就没有我们回答不了的问题

的大考试" 每期我们会在回通中进行调查,你想问小编什么问题(只要是全体小编都可以回答的),我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的 小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来 参与吧,现在小编们是学生,读者大人是老师是考官,提出你的问题,小编会认真

### 本期问题:微软与索尼的体感是否会对Wii造成冲击? 本期问题策划:内蒙古 费思超



BY: JK.SI

一时间,体感仿佛成了时尚的代名词,"高清党们"的 优越感终于不得不在现实面前低头, 再有追求也好, 只有销 量和组子才能代表一切。

不过说实话、即便是这两家的体感设备发售之后。也未 必会对Wii的销量造成多大的冲击——我并非不看好它们,而是仅从目标用 户群来说,其能从老任手里抢到的市场份额不会多大。Wii的特点其实并非 只是体感,廉价和大众化的软件阵容与定位才是其大卖的关键,简而言之, 对于传统玩家而言、其上的软件阵容吸引力其实未必优于微软和索尼,或 者说实话要更糟。但这又如何,如今Wii的用户群中,有许多都是之前对游 戏兴趣有限,而是冲着它的新特性才买的。



微软和索尼体感设备的推出, 主要在于能够吸引更多传统玩家或 是目前尚在犹豫之中的玩家。其实 仅就技术性和创新性而言, 本人是 非常欣赏微软的, 但是, 能否热要, 还得看游戏软件的配合。当然, 眼球 总会有的,特别是微软的PN,其实很 对西方玩家的胃口:玩的就是创新。

### 反正大家都不缺钱

BY:风林 先看看常尼和微软的新体感系统的上市时间——索尼表示2010年春。

微软则干脆没有明确时间。就算是在明年年中两大主机的体密摄像头正式推 出,恐怕到时候Wii又会在E3上给出什么新鲜玩意儿。我相信任天堂会这样 做的。豪无疑问的是,索尼和微软的新设备会吸引不少人眼球,但是否上面 的游戏足够有趣那就是另一回事了。任天盆总是在自己擅长的领域里保持着别人无法超越的优

垫, 尤其是软件上, 任天堂对于游戏的理解和老美更是 截然不同。可以想见的是索尼和微软至今发表的东西还 思没有跑出任天意划出的圈圈, 尽管在性能上更加先进, 但这些硬件上的优势是否能够化为软件上的强势。则还 要看并发人员对干游戏的理解了。任天堂要做的是不断 更新自己的硬件和软件来保持乐趣的不断提升和挖掘。 而素尼和微软的近目标恐怕还不是撼动Wii在体感游戏中 的霸主地位,而是能够分一杯羹。目前的游戏趋势在向 着更加有利于任天堂的方向而去——没有体感是落伍 的——新以徵效和素尼要来出自己的创并证明我们也有 这功能。但最终决定是否能够取得成功,还在于软件。之 前PS3和360的摄像头已经证明了索尼和微软失败了。现 在不过是再能起来,再战一次。反正大家都不缺钱。



所谓半路出家, 道行不够, 任天堂经营体感游戏市场已经 好几年了,Wii已经牢牢占据了这块由其亲自开阔的市场。指指 一算, Wii发售至今已经过了接近三年, 一台主机的黄金寿命一 般都在5年左右、这个世代的主机之争算算也过了一半、三大家

用主机的用户市场都已成型,短期内不会再有比较明显的变化。任天堂在体感 上取得的成功固然令人眼红,但只有第三方才有精力跟随其脚步,微软和索 尼、无论是哪家都忙干器对方火并、争夺高清游戏这块市场、如果分心搞体感 跟老任对着干、无疑意味着腹背受敌、这可是兵家大忌。

微软和索尼的体感,很有可能是放在下世代来使用的,老任在Wii上取得成 功,必然会在下世代打上高清体感

的招牌,到那时,微软和索尼就必 须有所对策, 机能的优势不再, 如 果不想被老任吃掉,自己的体感是 必须要有的。像E3上微软公布的概 念,横看竖看都有明显的未来感, 不像这个世代的东西, 也许在下一 代的Xbox720, 我们会在首发会上 玩到实机全周体感游戏。



↑E3上这个演示不知哪天才能真正实用化



豪无疑问,索尼和微软在本届E3上所展出的体感设备. 在科技上都领先于Wii现有的体感设备。但就目前的情况来 看,这两种设备都是搭载在PS3和XBOX360之上的,就这

次主机大战的局势来看,Wii已经获得了胜利,就是再先进 的体感设备也动探不了它的销售基数,所以说只能是为下一代主机作试验。而

且Wii的销售策略是化整为零和捆绑销售。 Wii的诸名周边和捆绑销售软件都是非常低端 的廉价货, 却卖得很贵, 其中的暴力不言而 喻。另外,买PS3和XBOX360的还是以核心玩 家居多,能不能接受所谓的体感游戏就是一个 问题,如果还是和Wii差不多类型的体感游戏, 那么核心玩家群是不会买账的、就像之前集 尼的EYE TOY一样,根本没有多少核心玩家 去体验,毕竟健身机就是用于健身,核心玩 家需要的是游戏机,希望紫尼和微软能利 用自己高超的科技为核心玩家们打造 出真正的体感游戏,如果还是健身设 备、那么还不如直接出门去健身。



今年微软和SCE都把"体感操作"作为宣传重点,对于 许多狂热支持M系和S系主机的玩家来说,是一件令他们精神 振奋的事情,但是仔细想想,在4年前索尼和微软宣传自己的 下一代主机的时候, 谁把"体感"作为宣传重点了呢? 谁都

没有。实际上,直到Wii的双载框定型之后,M、S两家才开始意识到自己在 游戏操作这个软技术上处于落后的状态。但是他们依旧坚信机能和画面这两 个硬指标,觉得Wii不过就是个加了体感的NGC而已。于是乎没有人在意任天 堂的新操作是否有戏。但是在Wii Sports以千万销量席卷整个世界之后,索尼 和微软这才着急。到了今天,索尼伙同微软又拿体感说事,这不是明摆着说 明自己没有优势,没法才拿别人的优势拿来装点自己的门面么。说得不客气 点,你早干什么去了?其实想当年SCE也曾经为Wii的体感操作窘过急,为此 开发出一个"六轴"(SIXAXIS)来对抗,而且美其名曰为了保证六轴的准确 性而牺牲掉了手柄的震动功能。但是六轴在推出之后,并没有应用到太多游 戏里。玩家们为取消震动的事情也相当不满,最后在玩家们的压力之下SCE 只好宣布重新推出需动手柄、曾经当作噱头炒作的"六轴"也没了声息。但 是时过2年,索尼看着微软也开始玩体感,于是也闹着要跟着人家一起搀和一 把。说实话,当初大肆宣传的时候,也没见你弄出什么名堂来啊。

08月上 **健康** 第中 定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

# DVD影像内容

### **妹力枪腿秀** 游戏新作视频

不死騎士 (PSP) /但丁神曲 (多平台) /格斗之王12 新生 (PS3/Xbox360) /潮 湿(PS3/Xbox360)/怪物猎人3(Wii)/偶像大师DS(NDS)/口袋妖怪 金银 (NDS)/伸秘海域2(PS3)/GT赛车PSP(PSP)/铁拳6BB(PS3/Xbox360)

火线点评 点评时下流行游戏软件 冰河世纪3,年度搞笑动画大片改编作品 狂野西部2 生死同盟、体验西部的狂躁

人影像 游戏高手的巅峰对决 斗之王94》最高难度极限通关

物道 奇思妙想大集合 最终幻想VS死或生3(上)

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛 09年6月日本《街头霸王4》对战会精选

游戏天下事 聚焦时下游戏话题 PSP GO能不能让索尼霸占掌机市场?

PS3和Xbox360何时能真正分出胜负? 别收录 超值光盘附赠内容 《战国BASARA》连载动画

MV欣赏 本期特别版

纪念逝去的流行之王MJ! 20届美国音乐大奖经典演出!







# 内容超长,160分钟! 精彩超乎想象

但丁神曲的第二层地狱公开!

# 体验变形金刚电影后的震撼延续

# PSP GO能否让索尼霸占掌机市场?



电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意 如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"阅关族的家"中附 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盤中收录您的节目(如达人影 俊等 ) 、请致电: 010~64472729转401。

